GIORDANO ROSSI

HERMA DI SPADA E SCIABOLA

MANUALE

TEORICO-PRATICO

CON I
CENNI STORICI

SULLE ARMI e SULLA SCHERMA

E

PRINCIPALI NORME PEL DUELLO

MILANO
Fratelli Dumolard Editori
1885

2. Divinity

Non impugnatela senza ragione e non deponetela senza onore.

(Disegno della Medaglia ottenuta dall'Autore a Parigi).

MANUALE TEORICO-PRATICO

PER LA

SCHERMA DI SPADA E SCIABOLA

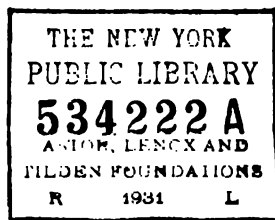
CON CENNI STORICI

SULLE ARMI E SULLA SCHERMA

E

PRINCIPALI NORME PEL DUELLO

DEL MAESTRO

GIORDANO ROSSI

Con 55 figure in zinco intercalate nel testo.

MILANO
Fratelli Dumolard Editori
1885

p. 2. 13.

AGLI EGREGI SIGNORI

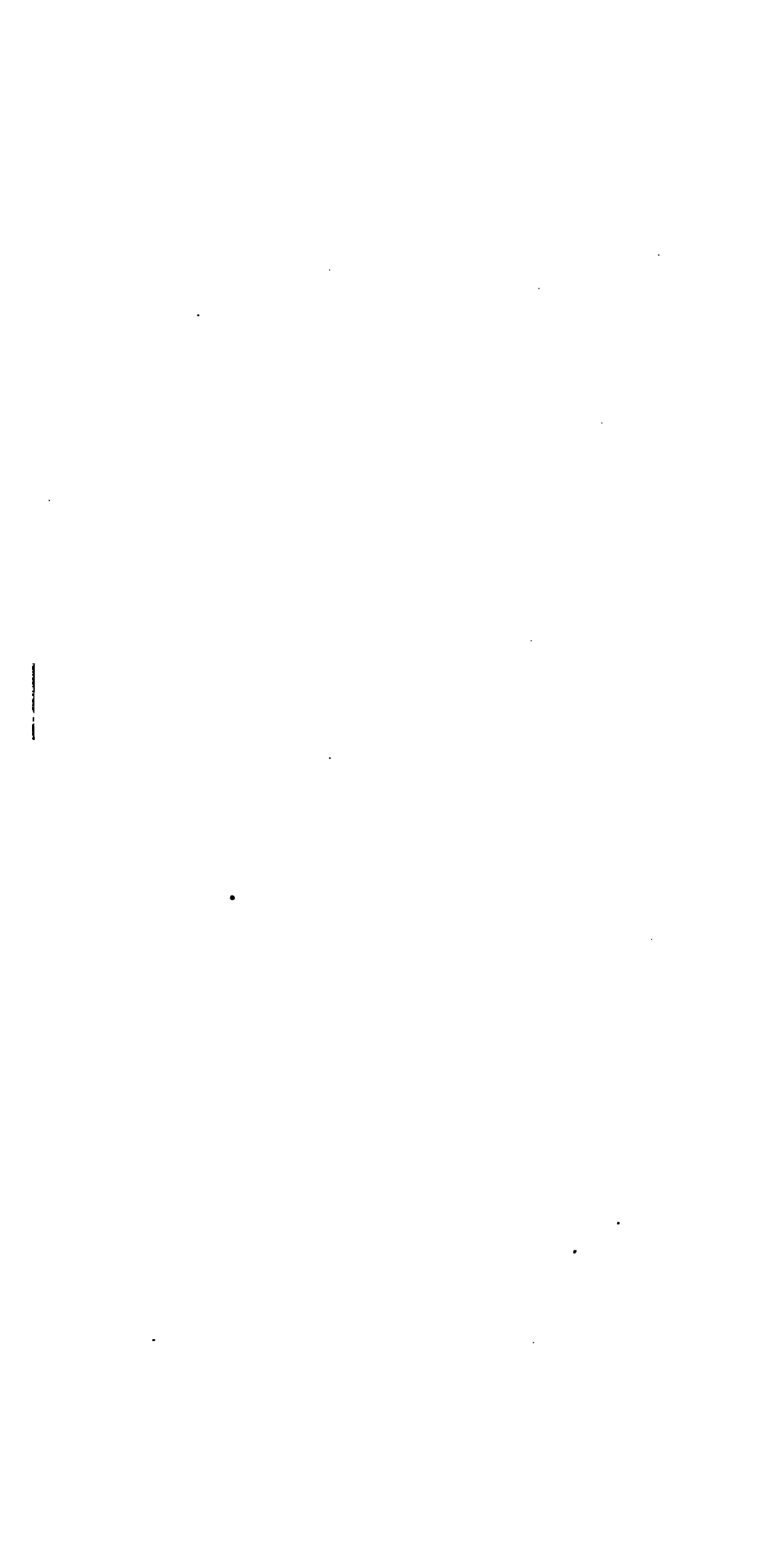
AVVOCATO ADRIANO BONESCHI

DEPUTATO AL PARLAMENTO ITALIANO

E

CONTE GIAN PIETRO PORRO

L'AUTORE

NJH JAN 9 1931

PREFAZIONE

Da molto tempo, studiando nei libri e nelle sale d'armi, mi era parso conveniente compilare un modesto lavoro, che, senza pretenderla a trattato, riassumesse, coordinandole, le osservazioni fatte e le idee acquistate nel non breve periodo, durante il quale mi sono applicato all'arte della scherma. Segnatamente, dopo la morte dell'egregio mio maestro, G. Rodaelli, e dopo le divergenze insorte riguardo ai diversi sistemi escogitati e seguiti, e le prove fornite nei tornei e nei congressi schermistici, la bontà degli insegnamenti e la loro fallacia potevano trovare sufficiente dimostrazione nel campo pratico.

La circolare ministeriale, uscita il 21 settembre dell'anno 1882, nella quale il Ministero della guerra apriva un concorso ad un trattato di scherma per l'esercito ed in cui la commissione giudicatrice di detto concorso era composta di membri in grande maggioranza favorevoli alla scuola napoletana, che venne perciò con debole opposizione adottata, mi determinò a rompere gli indugi, e mi persuasi che il presente mio scritto fosse occasione opportunissima per porgere il frutto dei miei studi, coll'unica mira di giovare, per quanto mi è dato, alla causa della scherma italiana, sia che si consideri come ornamento del gentiluomo, o come mezzo di rendere migliore il soldato nell'esercizio delle armi.

Riputai giovevole corredare la parte teorica di dimostrazioni grafiche in modo che queste, completando e chiarendo quella, rendessero interamente od almeno abbastanza esattamente i miei concetti.

Mi lusingo di avere con precisione e con evidenza fornito le linee e le posizioni necessarie ad un giusto apprezzamento in senso schermistico.

Convinto della convenienza di attingere largamente alla fonte dell' esperienza gli elementi di riprova delle affermazioni teoriche, ho cercato di soffermarmi sui precetti meglio accertati dal diuturno esercizio, abbandonando molte cose, sancite da un convenzionalismo non giustificato. Ed allo scopo di dissipare molte illusioni, a cui bene spesso si lasciano andare i tiratori, ebbi cura di offrire, nelle principali regole della scherma, i criteri più sicuri per determinare le prime e più essenziali basi, atte a formare un tiratore forte ed insieme elegante, due qualità, che non dovrebbero mai trovarsi disgiunte. Se il lavoro sia buono lo diranno gli egregi lettori, dal canto mio una assicurazione posso dare con tutta franchezza, ed è di avere posto ogni studio, perchè l'opera mia riesca utile.

GIORDANO ROSSI.

CAPO I

Cenni storici intorno alle armi ed alla scherma.

Le prime armi, usate dall'uomo, furono di pietra greggia (selce), poi di pietra levigata, infine di metallo. La paleontologia odierna, che fa risalire l'antichità dell'uomo fino a duecentocinquantamila anni or sono, ci insegna il progressivo sviluppo dell'industria umana, durante i periodi preistorici, nei quali troviamo in uso le armi di metallo. E furono dapprima raschiatoi, coltelli, punte di freccie e scuri di pietra, inastate sopra bastoni, durante l'epoca della pietra greggia. Nel periodo, detto della renna, periodo glaciale, vi si aggiunsero pugnali, coltelli, cuspidi di lancie, fabbricati colle corna di questi animali. Venne in seguito il periodo della pietra levigata, in cui tali armi rimasero pressochè simili, ma perfezionate; infine il periodo del bronzo, nel quale troviamo essersi fabbricate le prime spade. Durante il periodo del bronzo accaddero le invasioni celto-ibere in Italia, nel Sud dell'odierna Francia e nella penisola Iberica, non che le guerre — dette dei tempi eroici — combattute tra i Greci e le popolazioni pelasgiche dell'Asia minore, e che il divino Omero canta nell'Iliade e nell'Odissea.

In quell'epoca però l'arma principale del guerriero era l'asta o la lancia e la spada non gli serviva se non nelle mischie.

Dal periodo del bronzo si entra nel periodo del ferro.

Durante l'epoca romana l'arma principale delle fan-

terie della repubblica e dell'Impero fu pure la lancia. Però nei combattimenti de' gladiatori era usata una spada corta e larga, che s'impugnava colla mano, difesa da un guanto speciale di maglia di ferro. Negli ultimi tempi i romani adottarono la spada spagnuola, più lunga e più atta ai colpi di punta.

Nel medio-evo ogni nazione, ogni piccolo stato ebbe guerrieri armati in maniere differenti. La spada fu l'arma principale de' cavalieri, finchè le pesanti armature, divenute impenetrabili per le lame più forti, richiesero nuove armi offensive; e si videro di nuovo riapparire scuri e mazze, sotto il nome di azze, martelli d'arme, etc. L'invenzione delle armi da fuoco rese a poco a poco inutili le armature difensive e l'uomo cercò allora di avere nella sua spada un'arma, che fosse nello stesso tempo di offesa e di difesa. Da questa necessità nacque la scherma.

Le invasioni arabe e le guerre delle Crociate resero note in Europa le scimitarre dei Saraceni, a lama ricurva, e alcuni popoli, fin dal medio-evo, tentarono di usarle. Ma la scimitarra, facile a maneggiarsi più della spada, era di difficile costruzione, e incomoda per essere portata a piedi; alcuni armaiuoli cercarono di unire i vantaggi della spada a quelli della scimitarra, togliendo i difetti in tutte e due le armi, e fabbricarono le prime sciabole. Ora la sciabola ha questo vantaggio sulla spada, che chiunque, anche digiuno dell'arte di adoperarla, può farsene un'arma micidiale; mentre la spada richiede una data abitudine per dirigerne la punta con profitto. Durante le prime guerre della rivoluzione francese, essendo stati chiamati a militare molti cittadini, ignari delle armi, la sciabola divenne la loro arma favorita, e d'allora in poi restò per sempre nelle cavallerie europee. Risalendo adunque alle origini delle varie sciabole, spade, e dei metodi di scherma in uso attualmente in Europa, possiamo tracciare il seguente quadro.

La scimitarra o sciabola ricurva ebbe origine in Oriente; il suo uso si generalizzò nelle Indie, in tutto il mondo arabo e tra i Turchi; la sciabola propriamente detta o spada-scimitarra fu ed è usata in Ungheria, in Polonia e presso tutti i popoli confinanti coll'Islam. In Germania si usa una sciabola a lama diritta, detta rapière; in Iscozia, da tempi antichissimi, la claymoore, sciabola corta, a lama diritta ed impugnatura difensiva. Le prime spade, lunghissime e diritte, vengono dalla Spagna; l'uso di esse fu portato dagli Aragonesi nel regno di Napoli ed in Sicilia, dove, con lama molto accorciata, se ne mantiene l'uso. La spada francese — épée de combat — ha origine dalle spade — stocchi usate nel medio-evo dalla gendarmeria francese. Dalla spada italiana o napoletana e dalla spada francese nacque il fioretto misto, usato durante la prima metà del secolo XIX in quasi tutte le sale d'armi dell'Alta Italia.

Nel nostro paese la scherma ha origini remote, principalmente nell'Italia Meridionale ove preesisteva all'occupazione spagnuola, la quale contribuì, senza dubbio, a porre in uso quel tipo di spada, che anche oggi è in voga e corrisponde alla spada italiana, come io la descrivo più avanti, fatta astrazione dalla deviazione o curvatura del manico. A seconda delle diverse sale di scherma e dei singoli tiratori, variano talora le dimensioni ed il peso della spada, restando però sempre inalterata la struttura dell'arma.

Prescindendo dalla questione, se abbiano gli Spagnuoli portato nel mezzogiorno d'Italia i precetti di un'arte razionale e severa, ovvero se i conquistatori siano stati ammaestrati e perfezionati nella scherma dai Napoletani (dovendosi sempre considerare in ogni tempo Napoli come un gran centro della scherma di spada), basti accennare, risalendo ai più provetti e di fama universalmente rico-

nosciuta, il Rosaroll, il De Marco, il Filangeri, il Pepe ed il dilettante duca di Morbillo, che lasciò di sè perenne memoria negli annali della scherma italiana.

Alcuni dei maestri Napoletani, o sospinti dal bisogno di togliersi, esulando, all' oppressione dello straniero o bramosi di trovare altrove una sorte migliore di quella, che la patria non presentasse loro, tentarono di far attecchire le loro teorie qua e là nelle varie provincie d' Italia ed anche all' estero. Nè mancò chi, come il Cavallo a Genova, avesse dei momenti di successo e di espansione. Possiamo però dire che furono tentativi rimasti sempre isolati, tanto che non si ebbero mai, od almeno non si riscontrano oggidì, vere scuole con tradizione di insegnamenti e di schermitori.

Io non esporrò quì i pregi ed i difetti del sistema di spada, invalso presso i Napoletani. Non mi sono assunto di fare critiche; del resto il mio pensiero in proposito emana essenzialmente dal confronto dei principii, che verrò in seguito svolgendo con quelli della scuola Napoletana, ferma al concetto dei movimenti assolutamente circoscritti al pugno ed all'esclusione di molte azioni, che io approvo.

Altrettanto può dirsi della scuola Siciliana, la quale, salvo pochissime e punto sostanziali differenze, continua a svolgere il suo antico sistema, a cui non mancano caratteristiche, fatte ormai tradizionali.

La sciabola, arma recente, non ha precedenti degni di nota nel mezzogiorno d' Italia. Solo ai nostri dì, per effetto delle nuove tendenze, generalizzandosi l'uso dei duelli alla sciabola, si propaga l' insegnamento di quest'arma, nella quale il mezzogiorno, se non è ancora bambino, è ben lungi certamente dall'averne toccato l'apogeo, vuoi perchè è necessario un certo tempo, affinchè i semi di un concetto fecondino e diano frutti, vuoi ancora, e specialmente, per le resistenze, derivanti da quello stesso

lungo studio e grande amore, coi quali circondarono sempre la spada i meridionali, inalzandola al grado di vero e proprio costume.

L' Alta Italia, prima dell' occupazione Francese dello scorcio del secolo passato e del principio del presente, non ha di scherma che accenni e ricordi di poco o mediocre momento. Fu ai tempi del Moro, rinomato maestro francese, e del Robbiati, che, per un concorso di circostanze, i vecchi elementi artistici Italiani si fusero con quelli della scuola Francese e diedero luogo alla così detta scuola mista, ad una spada del pari chiamata mista, o fioretto misto, a lama italiana e ad impugnatura francese, spada, che subì un'infinità di piccole ed insignificanti modificazioni, a seconda del talento e delle viste speciali di ciascun tiratore, ed ebbe la sua ultima manifestazione nella spada a sottoposto anello del Redaelli. Il duello tra il Moro ed il Robbiati, finito colla peggio di quest'ultimo, fece salire il vincitore in grande rinomanza e determinò anche più la prevalenza delle tendenze francesi sulle nazionali, pur rimanendo alla scuola mista il suo carattere di singolare ecletismo. E non ebbe difetto di valenti tiratori, quali il Citterio, il Conti, il Prinetti, il marchese Fassati, e sopra tutti formidabile il Naturani, rimasto insuperato nelle numerose e quasi diuturne prove, seguite ai suoi giorni. Accanto ai discendenti di questa scuola ci si presenta, in questi ultimi anni, la scuola Redaelli, che, nell'insegnamento per l'esercito, prende il posto della scuola Enrichetti.

La scuola di spada secondo il sistema Redaelli, ha dato ragguardevoli tiratori; si fonda sulla naturalezza di tutte le articolazioni del braccio, in luogo del solo pugno. Rifiutato il tipo dell'arma, per adottare invece la spada Italiana, modificata e temperata dagli allievi del Redaelli, almeno da molti, la meccanica delle azioni e delle parate,

si venne così formando una nuova scuola, o per lo meno una scuola riformata, che merita di essere collocata in un posto del tutto speciale.

La spada dunque ha oggidì in Italia le due tendenze opposte, i due poli, rappresentati dall'Accademia Nazionale di Napoli (tipo Napoletano) e dalla scuola Magistrale per l'esercito, sede in Milano, portata ora a Roma (tipo Redaelli). Il tipo medio novera tra i suoi più eletti sostenitori Pecoraro, Arista, Moccagatta, Monti, Guasti, Pessina, Corsini, Scarani, Giroldini, Grillo, Sartori, Varrone, Botti F., Candeloro, Fabbi, Ronga, Diani, Cavalli, Molinari, Saccenti, Stignani, Botti, etc.

Anche nell'Alta Italia la sciabola, solo per questi ultimi tempi, ha una storia ed è dovuta tutta quanta al compianto maestro Redaelli, che ne insegnò le teorie prima agli allievi della sua scuola privata a Milano, poi a quelli della magistrale, dai quali venne di mano in mano il sistema, propagato con successo in tutta l'Italia ed all'estero.

A corredo dei pochi cenni storici, or ora ricordati, non sarebbe forse inopportuna una rassegna commentata dei molti trattati e delle opere minori, riflettenti il tema della scherma. Credo però che ciò eccederebbe i confini, segnati dal decreto ministeriale, e non sarebbe poi di alcun utile diretto. Ricorderò solo il trattato del Rosaroll, coadiuvato dal Grisetti, il più completo ed il più accurato che si conosca. E per la sciabola e per alcuni punti di distacco dai precedenti sistemi di spada tornerà certamente giovevole il prendere in esame il trattato del Redaelli, al quale anch'io ho attinto largamente nella compilazione del presente lavoro. Un lunghissimo e particolareggiato elenco di opere di scherma potrà lo studioso rinvenire nel trattato del Lambertini, pubblicato in Bologna l'anno 1870, coi tipi di Zanaboni.

CAPO II

Duello.

Breve riassunto delle principali norme da seguirsi dalle parti contendenti e dai rispettivi rappresentanti in caso di partite d'onore.

Questa materia segna una naturale divisione per rispetto agli individui ed al tempo. Nel primo caso: atti dei contendenti ed atti dei rappresentanti. Nel secondo: atti che precedono la prova per le armi, atti che l'accompagnano, ed atti che la susseguono.

Atti dei contendenti, anteriori al duello.

Allorchè taluno crede di essere stato leso direttamente o indirettamente nell'onore, ha, per legge naturale, sancita anche dalla tradizione, diritto e dovere di chiedere riparazione dell'offesa, che gli è stata inflitta. A tale scopo dovrà scambiare coll'offensore l'indicazione del luogo, in cui sì l'uno che l'altro degli interessati attenderanno la significazione dei loro reciproci intendimenti. Compiuta questa pratica preliminare, tutte le successive si fanno col mezzo dei rappresentanti delle parti.

L'offeso sceglierà due persone di conosciuta onoratezza, riferirà ad esse con precisione scrupolosa i fatti, come si sono svolti fino all'offesa ed anche posteriori, se ve ne hanno, che vi si riferiscano, conferendo alle medesime per iscritto l'incarico di portare all'offensore la sfida.

Tale mandato, come quello che per l'indole sua è di amplissima fiducia, comprende la facoltà di provvedere a tutti i mezzi, coi quali, secondo ragione ed onore, riesca possibile ottenere una soluzione soddisfacente della vertenza, pure prescindendo dal duello.

Lo sfidato delegherà alla sua volta due rappresentanti, nelle condizioni e coi poteri suaccennati. Così la partita entra nel suo secondo periodo, anteriore alla prova per le armi.

Atti dei rappresentanti anteriori al duello.

In passato i rappresentanti avevano denominazioni e mansioni differenti e specifiche. Si chiamava *primo* o *padrino* colui, al quale veniva affidata la parte morale e direttiva delle pratiche d'onore, *secondo* o *testimone* l'altro dei rappresentanti, a cui incombeva unicamente l'ufficio di presenziare tali pratiche e di farne attestazione. Ai nostri giorni però è lecito ritenere scomparsa la distinzione. Invero sembra più conforme all'indole delicata della materia la pluralità delle persone nell'adempimento del mandato e la soppressione di gradi nella fiducia e nella responsabilità, elementi indispensabili quante volte è in giuoco il più prezioso dei patrimoni. D'onde consegue un'assoluta solidarietà tra i rappresentanti negli atti, concernenti la missione, a cui vollero consacrarsi.

In qualunque fase della contesa è consentita la sostituzione di uno o di entrambi i rappresentanti, ove concorrano giusti motivi di impedimento e la surroga venga per iscritto regolarmente concordata tra il sostituente ed il sostituito.

Talora, e specialmente nei casi più gravi, accadde che lo sfidante o lo sfidato subordinassero, od almeno coordinassero, il conferimento del mandato all'osservanza di speciali condizioni, dalle quali, in nessuna maniera nè per ragione alcuna, fosse lecito ai rappresentanti di scostarsi.

Tale ipotesi, conosciuta sotto il nome di *mandato imperativo*, non risponde, secondo me, a quell'alto concetto di illuminata reciproca fiducia tra il mandante ed il mandatario, senza la quale male si concepirebbe una rappresentanza cavalleresca.

In tal guisa verrebbe anche eliminata la parte più nobile e più essenziale dell'ufficio, la facoltà cioè di concludere amichevoli accordi, e di assumere di fronte al pubblico la responsabilità, che deriva dall'avere il rappresentante suggellato col proprio voto la regolarità di tutte le risoluzioni, prese in una vertenza.

I rappresentanti, riuniti tra loro, si scambiano tutti gli schiarimenti di fatto e di apprezzamento, atti a mettere nella sua vera luce lo stato delle cose. Provvedono d'accordo a tutti i mezzi necessarii ad una migliore e più completa indagine. Finalmente determinano se e come possa la vertenza essere definita, senz' uopo di scendere sul terreno. In questo caso stendono verbale in duplo, lo firmano e lo consegnano rispettivamente al mandante.

Qualora non si riesca ad ottenere un pacifico scioglimento della contesa, i padrini specificheranno in opportuno verbale quale sia l'arma scelta dallo sfidato, tra la sciabola, la spada e la pistola, le sole ammesse dai nostri costumi, e le condizioni dello scontro, la cui determinazione spetta allo sfidante. Che se per una causa, regolarmente stabilita, lo sfidante non sia in grado di battersi a condizioni di normale equità coll'arma trascelta dal suo avversario, i padrini obbligheranno lo sfidato a fissare quale, tra le rimanenti specie di armi, debba servire pel duello, e lo sfidante a segnarne le nuove condizioni. Nel caso che lo sfidato con vie di fatto avesse offeso il suo avversario perderà il diritto della scelta delle armi ed avrà invece quello di determinare le condizioni dello scontro. I rappresentanti si accordano anche intorno a tutte le altre

modalità di apparecchio e di azione, alle quali si vogliono assoggettare i duellanti.

Contemporaneamente verranno determinati il luogo, il giorno e l'ora, in cui avrà luogo il duello. Non enumererò le cautele consigliabili allo scopo di predisporre i duellanti in maniera, da evitare gli inconvenienti e gli accidenti, i quali potrebbero inceppare il regolare andamento del duello. Esse sono svariatissime, e, a seconda dei casi, l'oculatezza e l'esperienza dei padrini le saprà di volta in volta suggerire.

Prima però di abbandonare questo tema, mi piace richiamare l'attenzione dei lettori sopra un'usanza, invalsa nei duelli alla sciabola. Si suole da taluno escludere bene spesso quei colpi (testa e punta generalmente), dai quali è presumibile siano per conseguire ferite gravi. Io credo assolutamente riprovevole tale misura, non già pel fine pietoso, a cui con essa si mira, ma pei guai, facilmente prevedibili, ai quali si va incontro. Dimostrano quotidianamente i fatti come nelle stesse sale di scherma, durante lo sviluppo delle azioni, talvolta la materia vinca la volontà, sicchè, malgrado il proposito, ripetutamente formato, di evitare certi movimenti, l'abitudine e le naturali inclinazioni riescono a trionfare sulla mente. Se aggiungiamo a ciò il maggiore eccitamento, compagno inseparabile in qualunque duello, ed ancora, cosa molto frequente, la mancanza d'istruzione nell'uso dell'arma, o la desuetudine, non si presenta infondato il timore che vengano infranti inconsciamente i patti stabiliti, mentre torna quasi inutile l'opera dei padrini, diretta ad impedire un evento di tanto rilievo.

Il verbale, redatto nei termini sopraccennati, è la norma assoluta, regolatrice del duello. Chiunque la violi, verrà dichiarato indegno di continuare nella nobilissima prova, e, segnato d'infamia, non gli sarà più consentito d'accingersi a cimenti in difesa dell'onore per sempre perduto.

In tal modo si arriva al secondo stadio degli atti, costituenti il tema proposto.

Atti (dei contendenti) che accompagnano la prova per le armi.

I duellanti si uniformeranno completamente alle prescrizioni, fissate dai padrini nel verbale, ed obbediranno scrupolosamente alle istruzioni ed ai comandi, che verranno loro impartiti dai rappresentanti, come prima di accingersi all'azione, così durante la medesima. I duellanti dovranno eziandio tener sempre scolpito nella loro mente che il duello è un'istituzione cavalleresca e che, per conseguenza, ogni loro atto conviene sia informato a quei caratteri di onesta nobiltà e di sentito onore, ai quali si è ispirata sempre la cavalleria, e che gli esempi del passato ci hanno tramandato.

Atti (dei rappresentanti), che accompagnano la prova per le armi.

Prima cura dei rappresentanti, giunti sul terreno, sarà quella di presentare al proprio mandante i padrini dell'altro ed i chirurghi.

Poscia ispezioneranno le armi, si sceglieranno le meglio addatte allo scopo, ponendo mente acciò non vi sia alcuna differenza fra esse. Procederanno a tutte le operazioni necessarie affinchè, dato il segnale, l'azione dei duellanti non trovi ostacoli, ripetendo le diligenze ogni qual volta, dopo un primo esperimento, convenga passare ad ulteriori. — Leggeranno ai duellanti le condizioni, contenute nel verbale precedentemente elaborato. — Li ammoniranno del dovere assoluto di attenersi ai patti convenuti. — Indi divideranno tra i duellanti lo spazio e la luce. — Li metteranno di fronte l'uno all'altro. — Li avvertiranno delle parole precise, colle quali sarà dato il comando di porsi in guardia e verrà concessa libertà di attaccare. — Uno dei quattro padrini, d'accordo eletto, diri-

gerà il duello. — Gli altri tre lo coadiuveranno. Avvertiranno pure i combattenti dell' obbligo di desistere da ogni movimento, non appena uno dei quattro padrini ne faccia cenno con una parola convenuta. — Dopo ciò saranno consegnate le armi ai duellanti. — Si appresteranno loro i mezzi affinchè, osservata una rigorosa parità di trattamento, possano trovarsi in buone condizioni. — Quindi, dal dirigente il duello, verrà ordinata la messa in guardia e finalmente l'attacco.

La distanza tra l'uno e l'altro duellante, posti che siano in guardia, dev' essere tale, da rendere necessario per l'offesa un passo e la spaccata; in altri termini i duellanti, al momento dell' attacco, devono trovarsi a doppia distanza, come suol dirsi in linguaggio schermistico, onde evitare i danni delle sorprese. Con queste norme si procederà, finchè il duello sarà dai padrini dichiarato finito.

Assisteranno al duello due chirurghi, scelti rispettivamente dalle parti, coll' incarico di provvedere alle occorrenti medicazioni.

Atti dei contendenti posteriori al duello.

Invitati dai padrini, ove ne sia il caso, i duellanti si stringeranno le destre in segno di pace e di reciproca stima; e, durante la malattia del ferito, il feritore gli userà tutti quei riguardi, che l'urbanità consiglia.

Atti dei rappresentanti posteriori al duello.

I padrini stenderanno verbale, in cui verrà dichiarato l'esito del duello, e si accenneranno tutte le circostanze salienti, alle quali esso ha dato luogo.

Qualora al tempo ed al luogo, designato per il duello nel verbale dei padrini, una delle parti non si presentasse, i rappresentanti dell'assente si metteranno a disposizione del presente. I padrini di quest'ultimo stabiliranno se si debba far luogo al duello; ed in caso affermativo, verrà

estratto a sorte uno dei padrini dell' assente; l'altro gli presterà gli uffici del rappresentante. — Qualora i padrini del presente decidano di non accettare la sostituzione dell'assente, la vertenza si dichiarerà definita, con sommo disdoro, senza dubbio, di chi mancò al convegno. In qualunque ipotesi verrà redatto opportuno verbale.

Ove poi l'assente dimostri plausibilmente che per mero caso o per forza maggiore egli dovette mancare al convegno, i padrini delle parti, con apposito verbale, determineranno il modo di riprendere la vertenza, in conformità alle regole sopra esposte.

Insorgendo, durante il periodo delle trattative, controversia tra i padrini, sia per rispetto ad allegata indegnità dei contendenti, sia in rapporto alla soluzione di alcuno dei punti preparatori del duello, la questione verrà proposta a giudicarsi da un Giury d'onore, eletto in egual misura di membri da ciascuna delle parti, e con un presidente, scelto dai membri stessi.

Il pronunciato del Giury è inappellabile, vincola le parti ed i rappresentanti all'esatta osservanza di quanto fu da esso stabilito.

CAPO III

Nozioni generali.

Lo studio della scherma, se da un lato ha per base di favorire le tendenze naturali giovevoli e di vincere l'altre, che portino a movimenti incomposti e non rispondenti al fine, che uno schermitore si deve proporre, dall'altro fonda le regole concernenti le azioni, sia di offesa che di difesa, sull'istinto, considerato quale si esplica nella generalità degli uomini, salvo applicare a casi eccezionali opportune norme peculiari. Tale considerazione calza in maniera più rigorosa a tutto ciò, che riguardi i movimenti spontanei di chi, attaccato, si difenda, quantunque spieghi la sua influenza anche sul modo, tempo, e sulle condizioni di attacco. Da questo concetto deriva evidentemente la differenza di condizioni, in cui devono avvenire un colpo ed una finta. Volendo direttamente colpire con una stoccata, importa conoscere bene la misura, scegliere il momento opportuno per tirare, sapere con perfezione tirare la botta, non lasciar indovinare all'avversario l'intenzione specificamente offensiva; diversamente, il ferro di chi attacca troverà, in luogo dell'ambito bersaglio, la valida difesa dell'attaccato. Al contrario, avendo la finta per obbiettivo di richiamare l'attenzione ad una determinata difesa, sicchè chi la fa trovi modo di applicare ad altro punto del bersaglio la botta in questo tempo di difesa dell'avversario, tanto più perfezionata ed efficace sarà

la finta, quanto maggiore sarà l'impressione, ch'essa produce sull'avversario, in modo da indurlo a parare un'azione transitoria, credendola definitiva.

Come si possa meglio raggiungere tale intento, senza trascurare altre cautele, che pure meritano di essere tenute in gran conto, si vede spiegato in altra parte di questo libro, dove si parla distesamente della finta. In questo luogo basterà aver segnalato al lettore i criterii diametralmente opposti, a cui voglionsi informare l'azione-botta dall'azione-finta, la prima delle quali ha per caratteristica l'accentuarsi in fatto, il sottrarsi alle apparenze, la seconda il creare, mediante l'impressione o l'eccitamento dell'istinto, una necessità disforme da quella che, realmente sussisterebbe, se si conoscesse il pensiero di chi usa della finta.

Ho udito più volte proporre la domanda: come e perchè accada spesso che, messi di fronte sul terreno due individui, l'uno dei quali sia interamente digiuno di scherma, sia cioè un così detto *naturalista o naturale* (non ammetto la proprietà della parola), l'altro possegga qualche nozione nell'arte di adoperare le armi nei singolari cambattimenti, il primo riesca vincitore ed il secondo vinto?

Fa d'uopo osservare innanzi tutto non potersi seriamente accogliere tale affermazione. È una di quelle opinioni, che hanno facile corso, ma la cui verità non fu ancora dimostrata. Si chiacchera molto e, quel ch'è peggio, a strapazzo; statisticamente, si tratti pure di una statitica extra-ufficiale od extra-convenzionale, d'un semplice inventario, nulla conferma nel campo della realtà quell'opinione pessimista. Anzi, se volessi tirare una conclusione, argomentando dai casi a me noti, dovrei ritenere che, pure in duello, chi sa anche poco, di regola batte chi non sa. Inoltre converrà non dimenticare la grandissima importanza delle condizioni subiettive dei singoli

combattenti, le loro disposizioni naturali e morali, ed infinite altre contingenze, le quali finiscono collo spostare quella naturale parità dei contendenti, senza la quale torna impossibile istituire un calcolo sull' influenza, avuta da pochi e disordinati studi schermistici in un determinato risultato.

Concretando e lasciando da parte ipotesi astratte, discusse, ed ancora insolute, a chi chiedesse quand'è che, per gli effetti delle partite a sciabola affilata ed a spada senza bottone, la scherma assuma veramente un valore apprezzabile in qualunque caso, e tale da ripromettersi, a titolo di compenso, i danari e le fatiche, spesi nell'apprendere, risponderò francamente che solo un grado elevato di cultura dà la relativa sicurezza di vantaggiosi risultati in duello, anche se un avversario qualsiasi metta in giuoco contro lo schermitore tutto il repertorio delle forze e delle bizzarie naturali, fino a toccare il delirio dell'offendere. L'arte provvederà a tutto, lo schermitore riuscirà vincitore nell'ardua prova, sempre però, ben s'intende, che la paura non sopprima nè paralizzi coll'attività naturale anche l'acquisita. Non sarà mai schermitore chi non possegga un organismo fisico-morale se non di ottima, almeno regolare, costituzione. In tesi generale i *naturalisti* possono, fino ad un certo punto, vantare per loro il coraggio *della disperazione o quasi,* certi di non saper opporre valide difese, od istintivamente, o per effetto dei soliti suggerimenti, badano a colpire sempre, in qualunque caso, punto preoccupati delle conseguenze. Ciò crea una condizione difficile per chi, ragionando, debba condursi coll'arte in maniera, da superare tutti gli ostacoli. Ecco il perchè non ammetto una vera ed irrecusabile superiorità se non nel caso, in cui lo schermitore sia pervenuto ad un grado elevato della scala artistica. Sarebbe però un' esagerazione voler da ciò dedurre la

superiorità dei *naturalisti.* Ad eccezione di qualche raro privilegio, proveniente o dal trasporto alla mischia o dalla fredda prudenza e serenità d'animo, siccome sul terreno gli uomini valgono quel che sono, salve modificazioni comuni a tutti gli individui ed in tutti i casi, in doti pressochè identiche, così ben si può dire con sicura coscienza che lo schermitore, anche sul terreno, disporrà, con vantaggio sull'imperito avversario, dei seguenti requisiti: forza morale, derivante dalla coscienza di quel che si vale, anche relativamente; sapere a quale distanza soltanto l'avversario ci possa colpire; abitudine di vedersi un uomo davanti, che agisce con intendimenti ostili; saper dirigere ed allungare un colpo, con coscienza del rapporto da mezzo a fine, ed in eguali condizioni parare, rispondere, usare della finta, in una parola approfittare praticamente dei precetti schermistici, vera sintesi di studi molti e disparati, coordinati e ridotti ad applicazione nell'uomo, a sua volta sperimentato ed indagato nei suoi precipui e fondamentali elementi costitutivi.

Brevi notizie risguardanti l'impugnatura della spada, la durata di un corso regolare di scherma e la prevalenza delle due armi, sciabola e spada.

Il motivo, per cui gran parte degli schermitori Italiani adottano l'impugnatura del fioretto misto, consiste in ciò, che l'impugnatura della spada Italiana presenta un inconveniente, poichè, dovendo il tiratore tenere una perfetta linea tra il braccio e la spada, due dita della mano, mignolo ed anulare, non arrivano ad abbracciare l'estremità inferiore del manico, e questo spiega perchè molti

tiratori, conoscendo l'importanza che la spada sia mossa e fermata colla prestezza, pari al pensiero di chi la muove, se la legano alla mano per supplire alla forza delle due dita, che non agiscono sufficientemente. Io mi occupai moltissimo di questo inconveniente e trovai come, con

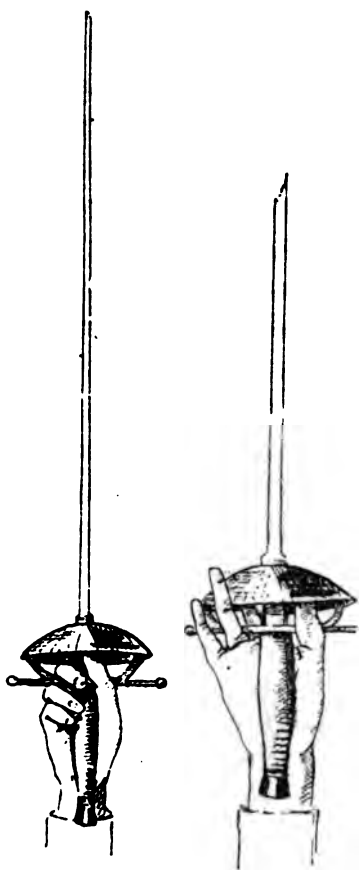



Fig. 1. Impugnatura ordinaria della spada Italiana.

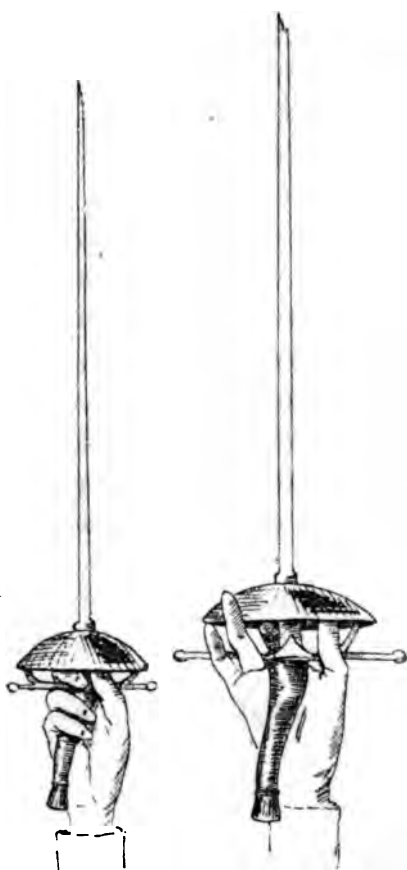



Fig. 2. Impugnatura modificata a manico curvato.

una semplicissima modificazione nel manico, la spada Italiana (vedi fig. 1, 2) si possa impugnare benissimo colle cinque dita della mano, valendosi semplicemente della forza muscolare; maneggiarla senza legatura, cosa incomoda ed

inestetica; così sarà anche più facile impugnare la sciabola, essendo esercitate le forze di tutta la mano, epperò si riuscirà ad un sistema di scherma Italiano, tanto di spada quanto di sciabola, e si otterrà che lo studio di un'arma apparecchi e faciliti l'insegnamento dell'altra. L'istruzione di scherma può dapprima incominciarsi così colla sciabola come colla spada; trattandosi di un corso regolare ed essendo la guardia uno dei requisiti principali per uno schermitore, e sul principio riuscendo molto difficile poter acquistare il giusto equilibrio tra le gambe ed il peso del corpo per poter avanzare, indietreggiare, senza scomporsi, come abbisogna nella maggior parte delle azioni di scherma, sarà bene che in tutti gli istituti dell'esercito, nei quali i giovani possono percorrere un corso completo di scherma, siano esercitati, durante i primi tre mesi, solamente colla spada. Perchè, essendo molto difficile l'esecuzione dei mulinelli, l'attenzione resterebbe rivolta al maneggio della sciabola e potrebbe essere trascurata la guardia; inoltre il maestro potrà più facilmente rivolgere la sua attenzione sulla precisione della posizione di guardia, non dovendo insegnare che gli esercizi preliminari di spada, i quali consistono semplicemente nella puntata; verrà pure facilitato l'insegnamento della sciabola, poichè, avendo l'allievo acquistato il giusto equilibrio nella guardia, il maestro potrà esigere maggiore perfezione nell'esecuzione dei mulinelli. Per altri tre mesi si impartirà l'insegnamento della sciabola, alternandolo con lezioni di spada e facendo eseguire degli esercizii convenzionali di spada fra gli allievi, come sono spiegati più innanzi; gli allievi-maestri poi, fin dalle prime nozioni, comincieranno a farsi vicendevolmente da istruttore, tanto per la teorica quanto per la pratica, sotto la sorveglianza del maestro. Passati questi sei mesi, s'incomincieranno gli esercizii convenzionali di sciabola, come sono spiegati più innanzi, per la durata di altri sei

mesi ed il maestro darà la lezione d'assalto di spada, continuando gli allievi a farsi da istruttore l'uno coll'altro nella spada e nella sciabola. Per altri sei mesi, che compirebbero il termine del corso, fatto presso ai battaglioni, squadroni, alle batterie d'istruzione, scuole di scherma, etc., i maestri farebbero la ripetizione di tutte le lezioni e di tutti gli esercizii già insegnati, iniziando gli allievi alla pratica d'assalto, così di spada come di sciabola, e facendoli assaltare poi fra loro sotto severa sorveglianza. Per un anno e mezzo, tempo fissato pel corso in una scuola di perfezionamento, l'istruzione sarà impartita presso a poco colle norme di quella, fatta negli istituti militari, nelle scuole di scherma, etc. Detta epoca sarebbe, potendo disporre, non meno di cinque ore al giorno di studio per la scherma, e di un'ora di ginnastica cinque volte alla settimana. Le norme suaccennate riguardano specialmente chi voglia fare un corso regolare di scherma di spada e di sciabola, sia per esercitare l'arte della scherma come maestro, sia allo scopo di perfezionarsi in essa.

Un relativo perfezionamento sull'istruzione della sola sciabola è invece doppiamente necessario ai nostri giorni nell'esercito, ed eccone le ragioni. Anzi tutto l'uso della sciabola nelle partite d'onore è invalso così, da crescerne l'importanza per coloro, che più di frequente si trovino di fronte a dette circostanze; inoltre son troppo numerosi i corpi militari, forniti di quest'arma, perchè non abbisogni di cure e provvedimenti speciali; ora essendo questo un esercizio, che sviluppa considerevolmente le forze fisiche, darà al soldato, anche senza un corso regolare di scherma, tale franchezza nell'impugnare la sciabola, che egli possa offendere il suo avversario con colpi di punta robusti e ben diretti, i quali, in uno scontro, sono i più micidiali.

Prima di procedere, giudico opportuno esprimere il mio parere sulla questione della prevalenza di un'arma

sull'altra. — La spada e la sciabola differiscono essenzialmente fra loro e pel giuoco e pei principii, sui quali esse sono basate. Tanto l'una, quanto l'altra, può essere, dopo un lungo studio, la prima, sia per rispetto all'utilità, che per riguardo all'eleganza, avendo essi pregi e difetti non lievi, che le possono far preferire a seconda delle circostanze. Del resto, se finora si concesse il primo posto alla spada, ciò fu perchè, fino a pochi anni or sono, questa era l'arma, che maggiormente fosse in uso, poichè la sciabola, d'origine orientale, come dissi nei Cenni storici, venne introdotta negli eserciti solo per la sua potenza micidiale, ch'essa presenta anche in mano di chi sia digiuno nell'arte della scherma. Il solo fatto che quest'arma abbia servito esclusivamente alle masse militari, grazie al pregio suddetto, spiega il perchè la sciabola sia rimasta allo stato rudimentale, tanto che credo di non errare affermando che, fino ad una ventina d'anni fa, la sciabola nelle sale d'armi veniva usata pochissimo e male. È al compianto Prof. Redaelli ed ai suoi seguaci, che appartiene l'onore di aver messo la sciabola in grado di occupare il posto, che le spetta nella scherma, basando il suo maneggio su principii interamente nuovi e che dovevano poi esercitare una così salutare influenza anche sulla spada. Premesse queste notizie necessarie, risguardanti l'una e l'altra arma, credo conveniente, a maggior complemento, aggiungere i punti capitali di differenza, che intercedono fra esse. Tali punti possono essere così riepilogati:

1.° Nell'attacco di spada, quello che attacca si guarderà semplicemente dalle azioni in tempo di semplice puntata; al contrario chi attacca di sciabola dovrà guardarsi da tutte le azioni, in tempo di taglio e di punta, dirette al corpo ed al braccio; però, riuscito una volta ad attaccare, ha il vantaggio di toccare il suo avversario con colpi di punta e di taglio, più facile quest'ultimo dei colpi di punta a stretta misura.

2.° Nella spada il paratore dovrà guardarsi semplicemente dai colpi di punta, i quali, perchè siano ben diretti, devono essere assestati con maestria; mentre il paratore di sciabola, oltre ai colpi di punta, deve guardare a qualunque altro colpo di taglio, diretto al corpo od al braccio; però, una volta parato, gli rimane più facile la risposta, potendo essere questa di taglio o di punta.

Riassunti i vantaggi e gli svantaggi delle due armi, anche per la differente costruzione di guardia che hanno, io credo che di due avversarii perfezionati l'uno in un'arma l'altro nell'altra, trovantisi sul terreno a petto scoperto, come usasi comunemente nelle partite d'onore, l'uno armato di sciabola e l'altro di spada, il vantaggio resti allo schermitore di sciabola. Trattandosi invece di due uomini vestiti come di consueto e specialmente di due soldati, ai quali servono di scudo panni, correggie, kepy, etc., i colpi di taglio potrebbero facilmente rimanere inoffensivi ed il vantaggio resterebbe a chi è esercitato maggiormente ai colpi di punta, che riescono quasi sempre micidiali.

TEORIA DI SPADA

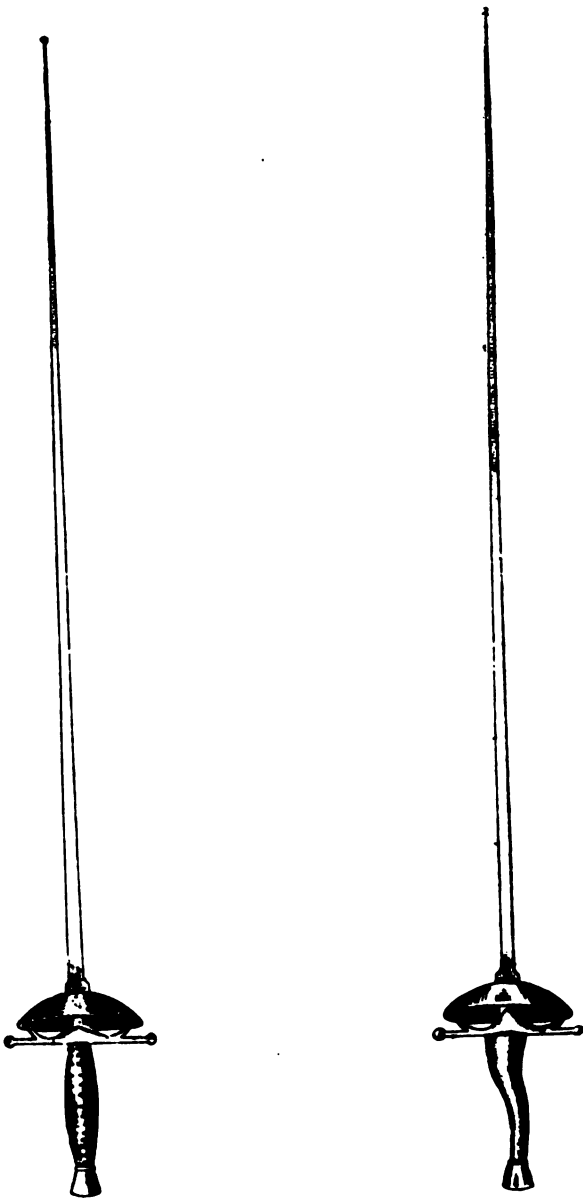



Fig. 3. Spada Italiana.

CAPO IV

Istruzione pratica.

1. Spada.

Arma destinata a vibrare colpi di punta.

2. Nomenclatura.

La spada si divide in tre parti; lama, coccia e manico.

Nella lama si osservano la punta, i quattro angoli, il ricasso, che è la parte più ingrossata della lama, che sta fra la coccia e la vette trasversale, ed il codolo, che passa per il manico. Nel codolo si osserva la vite, che entra nel pomo. La lunghezza della lama, calcolata dalla coccia alla punta o bottone, deve essere di centim. 90, 95 compreso il ricasso, 106 compreso il manico ed il pomo. Per rapporto alla sua consistenza la lama si distingue in cinque parti, che, considerate dalla coccia verso la punta, prendono il nome di doppio forte, forte, centro, debole e doppio debole. Ogni parte rappresenta un quinto della lunghezza della lama.

Nella coccia si osservano la vette trasversale con uniti i due ponticelli, corrispondenti ai lati della lama, e si chiamano l'uno *di dentro* e l'altro *di fuori,* un cuscinetto mobile di una stoffa qualunque, che sta nella parte interna della coccia.

Il manico, forato per l'introduzione del codolo, è di legno coperto di pelle di pesce o di filo metallico. Si osserva in esso la forma e la curva adatta alla conformazione della mano in modo, che le cinque dita possano impugnare la spada, facendo astrazione dalla legatura (vedi fig. 3).

3. Equilibrio della spada.

Lo squilibrio della spada può derivare da qualunque delle parti, che la compongono; o per la lama male costrutta, senza perfezione sulla gradazione dalla punta al ricasso, o per la lamina troppo materiale della coccia, come per la vette, pei ponticelli, pel manico e pomo non in proporzione di peso alla lama.

La media dell'altezza, che deve esistere tra la coccia e la vette trasversale è di centim. 5. La spada, perchè sia bene equilibrata, deve avere il centro di gravità nel doppio forte della lama, cioè a quattro dita dalla coccia. Mettendo così sotto la lama le quattro dita, indice, medio, anulare e mignolo, e quest'ultimo vicino alla coccia, bisogna che la spada resti equilibrata sull'indice.

4. Modo d'impugnare la spada.

La spada s'impugna nel modo seguente: si fa entrare l'indice e il medio tra la vette trasversale e la parte concava della coccia. Essi abbraccieranno dalla parte del ponticello di dentro il ricasso, in modo ch'egli sia stretto dal dito medio nella seconda giuntura, e nella prima verso l'unghia dell'indice, il quale, colla parte esterna della sua seconda giuntura, tocca il concavo della coccia. Il pollice poi si distenderà sull'angolo superiore del ricasso dalla parte del ponticello di fuori, facendo reazione

all'indice ed al medio. La vette trasversale dalla parte del ponticello di fuori, resterà fra il pollice e l'indice, l'altra parte della vette di dentro resta fra il dito medio e l'anulare. L'estremità inferiore del manico dovrà trovarsi sopra al grassello del mignolo, affinchè sia abbracciato dall'anulare e dal mignolo; si otterrà così che il pomo, in certe azioni, non tocchi e non faccia male nel mezzo del polso; e si assicurerà la spada colla forza della nostra mano, ottenendo la perfetta linea necessaria in ogni azione di spada.

5. Linea regolatrice.

Posti in guardia due schermitori, l'uno di fronte all'altro, per *linea regolatrice* s'intende quella retta, che passa sotto ai loro talloni sinistri ed ai loro piedi destri, come si vedrà dalle linee del piano regolatore.

Si chiamerà *linea di offesa* quando la punta della spada si trovi in direzione del petto avversario, sia nella linea della guardia, come nella linea bassa in 2.ª

6. Della posizione di attenti (vedi fig. 4).

Si atteggi il corpo col massimo profilo, sguardo rivolto all'avversario, i piedi, che formino un angolo retto, punta del piede destro avanti, la spada impugnata dalla mano destra come è prescritto, nella posizione, come se fosse appesa al fianco sinistro. Il braccio sinistro teso naturalmente lungo il fianco sinistro, le spalle aperte senza rigidezza e ad uguale altezza fra loro.

7. Del saluto (vedi fig. 5).

Si porta la spada avanti, come la si estrasse dal fodero,

stendendo naturalmente il braccio destro in modo, che fra le spalle, il braccio, il pugno e la punta della spada corri una linea retta. Da questa posizione si avvicina la spada fino a che l'impugnatura sia distante 10 centim. circa

Fig. 4. Attenti. Fig. 5. Posizione pel saluto.

dal mento, in direzione della spalla destra, col palmo della mano rivolto a sinistra. Per salutare a destra, si porta la spada a destra, stendendo il braccio senza abbassare il

pugno, la punta resti all' altezza dell' occhio, accompagnando la spada collo sguardo, esprimente il saluto. Per salutare a sinistra, si riporta la spada coll' impugnatura vicina al mento, eseguendo l' altro saluto a sinistra, e così da sinistra per il saluto innanzi. Dopo il saluto si metterà la maschera, che sarà tenuta dalla mano sinistra. Il saluto può essere fatto da destra a sinistra a seconda della persona, che si vuol salutare per la prima. Un militare saluterà primieramente dalla parte, in cui si trovi un suo superiore più elevato di un grado.

8. Guardia in tre tempi.

Per *guardia* s'intende quella posizione, che prende il tiratore, sia col corpo che col ferro, per essere pronto ai colpi di offesa e di difesa.

1.° Dalla posizione di attenti, portare la spada avanti, come al primo movimento del saluto, col palmo della mano rivolto in alto, diagonalmente a sinistra ed all'altezza delle spalle; contemporaneamente si alza il braccio sinistro, col gomito all'altezza della spalla, in modo che gomito, spalle e punta della spada formino una linea retta; l'avambraccio sinistro piegato in alto, la mano aperta.

2.° Si piegano le gambe in modo, che le ginocchia siano perpendicolari alla punta dei piedi.

3.° Si porta avanti 50 centm. circa il piede destro sulla linea regolatrice, battendolo a terra, mantenendo in fuori le ginocchia in modo, che il ginocchio destro sia perpendicolare al collo del piede destro ed il ginocchio sinistro perpendicolare alla punta del piede sinistro, senza muovere il busto, così da essere il peso di questo ripartito sopra due gambe, mantenendosi profilato. In tutto il corso d' istruzione il maestro osserverà rigorosamente alla posizione di guardia per i vantaggi, che si otterranno tanto

per l'offesa quanto per la difesa; se le gambe saranno bene piegate, potranno scattare come una molla e quindi la stoccata sarà molto veloce; per la difesa si presenterà meno bersaglio e quindi, per la parata, si percorrerà pochissima strada col ferro (vedi fig. 6).

Dalla posizione del tiratore in guardia si chiamerà *di fuori* la parte della schiena e *di dentro* la parte del petto.

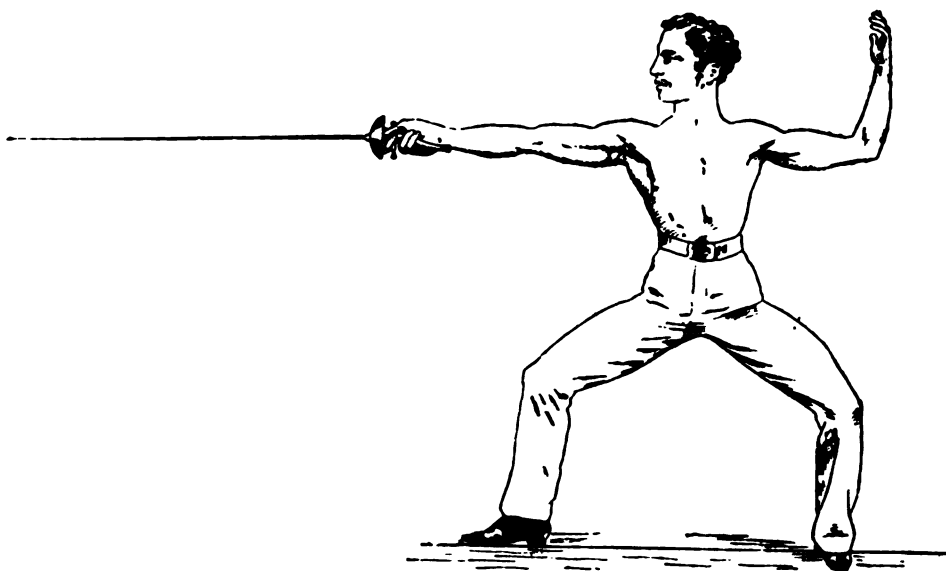



Fig. 6. Guardia.

9. Della misura.

La *misura* fra due tiratori è quella distanza, che li divide l'uno dall'altro, in modo che, trovandosi in guardia e facendo la spaccata, uno di essi debba toccare il petto dell'avversario.

10. Doppia misura.

La *doppia misura* ha luogo quando, per toccare con

una stoccata il petto avversario, sia necessario, oltre alla spaccata, un passo avanti; come si vedrà dalle linee del piano regolatore, tanto per la misura semplice, quanto per la doppia.

11. Riposo.

Dalla guardia, si avvicinerà il piede destro al sinistro, stendendo le ginocchia, indi si alzerà la spada, dall'avanti portandola indietro, vicino al fianco sinistro, come nella posizione di attenti, poi si abbasserà contemporaneamente il braccio sinistro, prendendo la naturale posizione del riposo.

12. Battute del piede.

Dalla guardia, si batte il piede destro a terra una o due volte sul posto, senza muovere il corpo, e senza far oscillare la spada, mantenendo la perfetta posizione della guardia. La battuta del piede serve ad equilibrare il corpo e a dare maggiore efficacia alla finta ed alle azioni in tempo.

13. Delle marcie.

Dalla guardia, passo avanti, portare avanti il piede destro circa 30 centim., indi il sinistro, battendolo leggermente a terra e mantenendo la giusta guardia: con questa avvertenza che, nel muovere il piede sinistro, il ginocchio non perda la sua giusta posizione. Il passo può essere dai 25 ai 40 centim. circa, a seconda della costruzione e disposizione di chi lo fa.

Nelle istruzioni più avanzate e poscia nell' assalto, chi fa il passo deve regolarlo secondo il bisogno.

Per il passo indietro, si retrocede pel primo il piede sinistro, alla distanza come pel passo avanti; indi il piede destro, battendolo a terra e mantenendo la giusta posizione di guardia col corpo e col ferro.

Si osserverà che nelle marcie, così avanti come indietro, i piedi non dovranno spostarsi dalla linea regolatrice.

14. Posizioni del ferro nelle azioni di difesa.

Le posizioni principali della mano nelle parate sono quattro e si chiamano: *prima*, *seconda*, *terza* e *quarta*.

La *prima* ha luogo quando la mano colla spada impugnata si trovi colle unghie, rivolte a destra in avanti ed il pollice verso terra.

La *seconda*, quando la mano si trovi colle unghie, rivolte in basso in modo, che la vette trasversale sia parallela al suolo.

La *terza*, quando la mano si trovi quasi nella posizione di seconda, ma un po' inclinata a sinistra col pollice a sinistra.

La *quarta*, quando la mano si trovi col palmo quasi a sinistra, col pollice in alto, come nella posizione di guardia.

Dette posizioni servono per l'esecuzione di tutte le parate, come si vedrà in seguito.

15. Delle parate.

Per *parata* s'intende quel movimento, che fa il tiratore, portando il ferro a difendere la parte del corpo, che è presa di mira da un colpo dell'avversario.

Nella scherma di spada si distinguono otto parate cioè: 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª o mezzo cerchio, 6ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

La 1ª e *mezzo cerchio* servono a parare la parte interna.

La 2ª e 6ª parano il fianco esterno.

La 3ª la parte alta esterna.

La 4ª la parte alta interna.

La 4ª bassa para il fianco interno.

La 3ª bassa para il fianco esterno.

Queste parate semplici possono poi divenire composte, secondo che si porti il ferro sulla linea di difesa mediante un movimento semplice o composto, percorrendo cioè la strada più breve, oppure una strada viziosa. Per parata *semplice* s'intende quel movimento, che si fa col ferro da destra a sinistra, dall'alto in basso o viceversa, passando da una parata all'altra. — Le parate *composte* o *di contro*, altro non sono che movimenti circolari del ferro, da sinistra a destra o viceversa, mediante i quali si cerca di parare un colpo, senza cambiare di posizione, allo scopo di poter difendersi da ogni colpo con differenti parate, per scegliere poi quella, che si giudichi più opportuna pel colpo di risposta, e affinchè l'avversario non debba essere certo della posizione di parata e non possa prevenirne la risposta. — L'avversario, sapendo che, da una posizione di parata o di invito, può difendersi in due modi, cioè con parata semplice o con parata di contro, rimarrà indeciso nello sviluppare delle azioni complicate, perchè, se dalla parata o invito di 4ª facesse una o due finte da destra a sinistra e stoccata, ed il suo avversario facesse una parata di contro, ne verrebbe spezzata l'azione nel suo primo movimento di finta, stante il movimento circolare del ferro nel parare al contro di 4ª, come se attaccasse con movimento circolare per tirare una stoccata e l'avversario facesse una parata semplice. Al primo movimento l'azione circolare rimarrebbe spezzata, e quindi soggetta alla risposta ancor prima di terminare l'azione.

Nell'esecuzione del movimento, che fa il ferro per tutte le parate, si osserverà con rigore che la strada, che percorre la spada per l'esecuzione di ogni parata, non debba essere una linea retta da destra a sinistra, dall'alto in basso e viceversa ma bensì bisogna dividere la strada, percorsa dal ferro nel portarsi da una parte all'altra, in quattro quarti. Nei primi tre quarti si passa da destra a sinistra, dall'alto in basso e viceversa, con movimento molto elastico, l'ultimo quarto deve essere compiuto, avanzando con una maggiore pressione della mano sull'impugnatura, in modo, che uno degli angoli della spada, a seconda della parata, vada incontro al ferro avversario, sicchè possa resistere ad una forte pressione, che le venisse contro, senza squilibrare la punta della spada. Quella sensibile, avanzata nell'ultimo quarto, servirà non solo a resistere, senza squilibrarsi, contro il ferro avversario, ma si preparerà più facilmente una pronta risposta e, se al momento venissero fatte delle finte, la spada non si sposterà da destra a sinistra, dall'alto in basso e viceversa, perchè il braccio dall'indietro avanti, potrà allungarsi sino al massimo della distesa di tutti i muscoli, sempre col vantaggio della linea. Al contrario, se braccio e ferro percorrono puramente la strada da destra a sinistra, si sposteranno moltissimo dal centro, perchè il braccio, che si stende, urtando in avanti, sviluppa una forza decupla del braccio, che si sposta lateralmente e circolarmente. Non si confonda nella scherma la forza educata, elastica, colla forza rigida e materiale; nella scherma la velocità è uno dei principali elementi, la forza educata e bene applicata dà la velocità. La spada pesa pochissimo (grammi 370 circa), eppure pesa troppo anche in mano a forti schermitori, dal momento che sovente la loro lama si sposta molto di più dalla linea tracciata a loro *svantaggio;* anzi da tutti viene raccomandato di non spostarsi dalla linea pei

vantaggi, che questa presenta. Sarà bene fino da principio immassimare all'allievo di figurarsi una matita nella punta della spada e tracciare con essa delle linee ogni volta che la muove, e, per le diverse azioni di scherma, sarà opportuno fargli osservare con rigore che la spada non deve essere mossa, nè fermata con una pressione rigida della mano, perchè succederebbero delle oscillazioni nella punta e questo sarebbe dannoso sia per tirare la stoccata, come per eseguire la parata. La spada deve ubbidire al pensiero di chi la muove, e nelle oscillazioni viene interrotta quella corrente, che unisce il pensiero del tiratore alla punta della sua spada; e se nel corso dell'istruzione verrà trascurata l'applicazione sul modo di maneggiare la spada, si avranno degli svantaggi notevolissimi. E questi svantaggi si constatano anche maggiormente con chi trascuri l'anulare e il mignolo nel maneggio della spada. Infatti se tre dita sole della mano muovessero la spada, non solo mancherebbero due punti di appoggio per la direzione, e due gradi meno di forza sia pel trasporto di questa da una posizione all'altra, come per resistere senza esquilibrio contro ad una forte pressione, che venisse fatta dal ferro avversario, ma mancherebbe il tatto di due dita, cosa importantissima in tutte le azioni di scherma, tanto di difesa quanto di offesa. Il tatto, così importante nella scherma, è il sentimento della maggiore o minore resistenza di un ferro contro l'altro. Ora, siccome dalla gradazione di resistenza del ferro nasce l'istinto, la facilità e la convenienza di un dato movimento e di una data azione piuttosto che di un'altra, e siccome su questi effetti si può studiare l'intenzione dell'avversario, così è facile comprendere di quanta importanza sia lo studio ragionato del contatto del ferro, come si vedrà più avanti nelle spiegazioni delle azioni.

In certe parate semplici vi sono dei movimenti nel

passaggio da una parata ad un' altra, nei quali la spada percorre una strada viziosa, perciò vi è chi vorrebbe chiamarli *mezzi contri*, come sarebbe la parata dalla 2ª alla 4ª e dalla 4ª alla 2ª, come dalla 3ª in mezzocerchio e dal mezzocerchio alla 3ª, dalla 4ª in mezzocerchio e dal mezzocerchio alla 4ª.

Io non dividerei quest'opinione, perchè non servirebbe che ad aggiungere una complicazione nell'insegnamento, senza vantaggio alcuno; quindi io le denomino parate *semplici, di ceduta* e *di contro,* come segue:

Parate semplici — 4ª e 3ª, 3ª e 4ª; mezzocerchio e 2ª, 2ª e mezzocerhio; 1ª e 2ª, 2ª e 1ª; 2ª e 4ª, 4ª e 2ª; 3ª e 2ª, 2ª e 3ª; 3ª e mezzocerchio, mezzocerchio e 3ª; 1ª e 3ª, 3ª e 1ª; 4ª e mezzocerchio, mezzocerchio e 4ª; 1ª e 4ª, 4ª e 1ª; quello che si disse per le parate di 3ª e 4ª vale per le parate di 4ª bassa e 3ª bassa.

Parate *di ceduta* — 4ª bassa e 3ª bassa.

Parate *di contro* — 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª o mezzocerchio 4ª bassa, e 3ª bassa.

Tutte le parate dovranno essere eseguite col doppio forte della lama. Per facilitare l'insegnamento si terrà una progressione nell'esecuzione delle parate, procedendo dalle più facili alle più difficili.

16. Parate semplici. — Parata di 4ª (vedi fig. 7).

Dalla guardia passare alla parata di 4ª, portare la spada, col braccio quasi teso, 20 centim. circa in basso, facendo percorrere al pugno una linea diagonale a sinistra in modo, che l'angolo retto sinistro inferiore della spada vada contro al ferro avversario, e che il pugno rimanga in direzione della mammella, la punta della spada all'altezza del mento, in direzione dell'occhio sinistro.

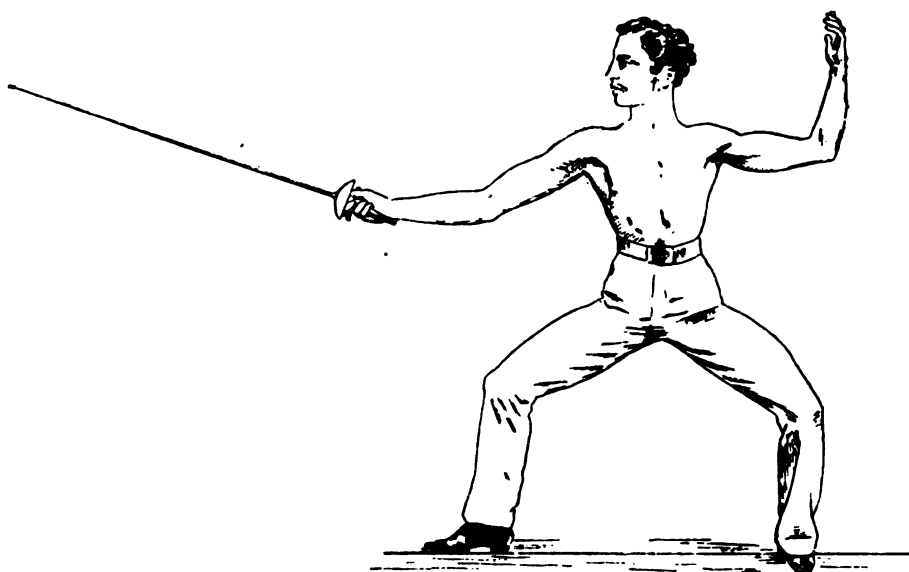



Fig. 7. Parata o invito di 4ª.

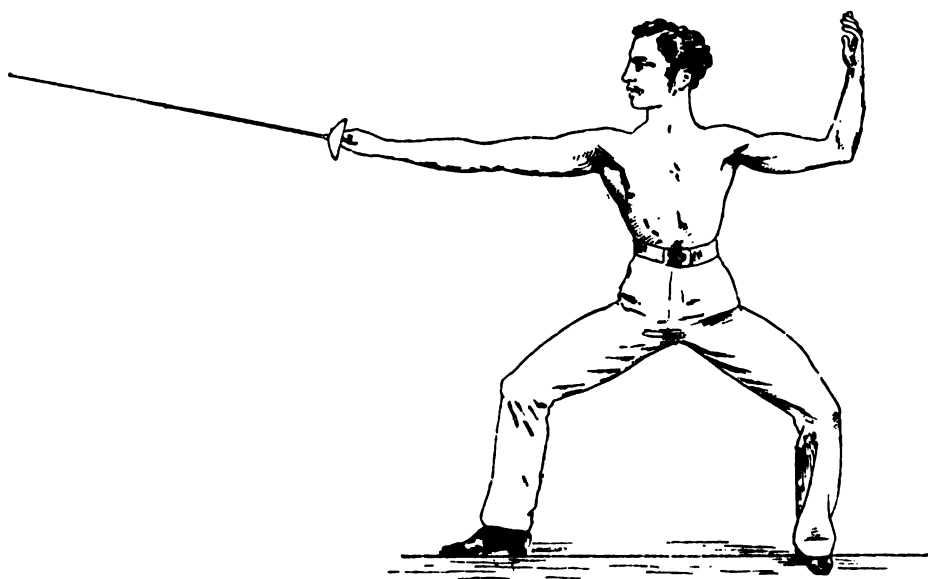



Fig. 8. Parata o invito di 3ª.

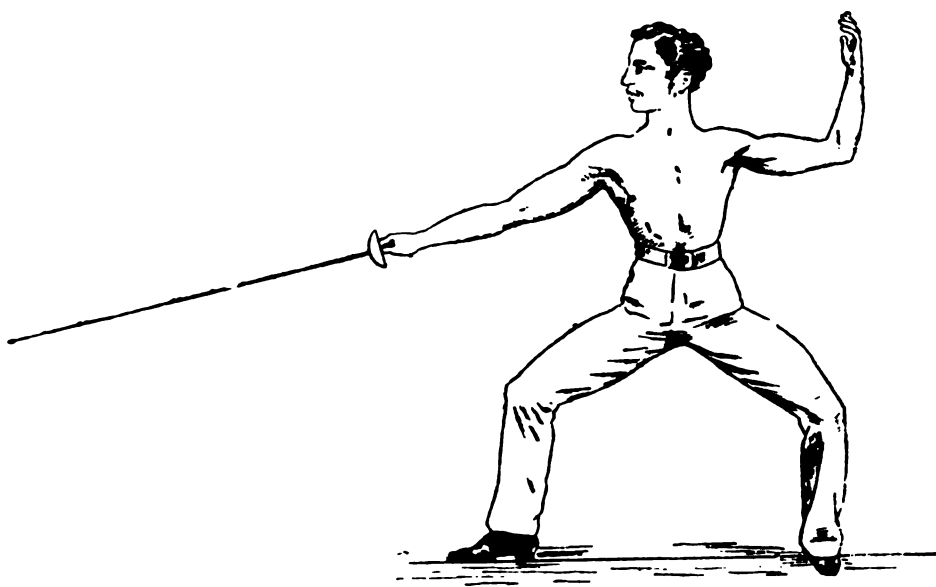



Fig. 9. Parata o invito di 2ª.

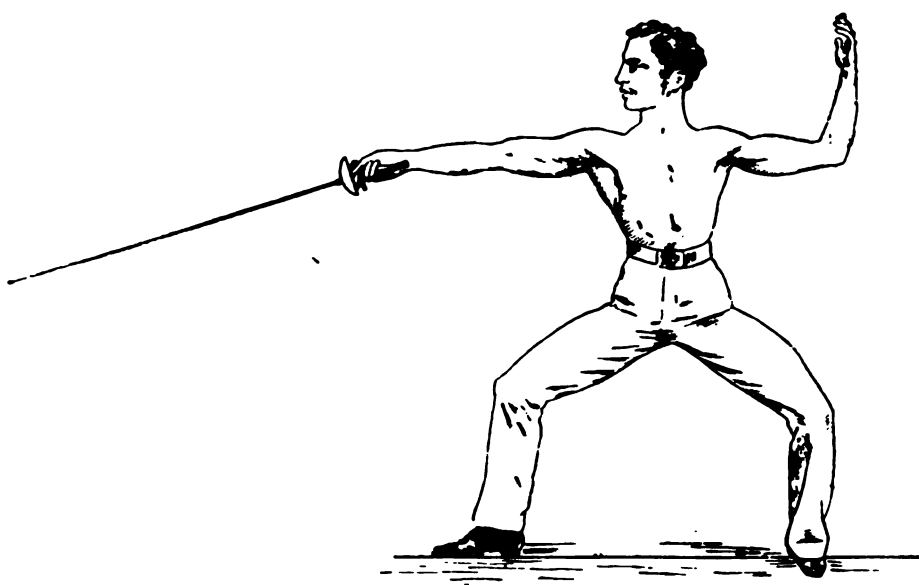



Fig. 10. Parata o invito di mezzocerchio.

17. Parata di 3ª (vedi fig. 8).

Dalla 4ª, alzare il ferro a destra 20 centm. circa, col braccio naturalmente teso, girando la mano in modo, che le unghie rimangano verso terra, e che l'angolo retto destro superiore della spada incontri la lama dell'avversario; pugno all'altezza della spalla e la punta all'altezza e in direzione dell'occhio destro.

La 3ª si può parare anche col palmo della mano, rivolto in alto. Le due posizioni della mano si denominano: col palmo in basso, *terza naturale*, col palmo in alto, *terza sopra le armi*, ma è preferibile la parata col palmo, rivolto in basso.

18. Parata di 2ª (vedi fig. 9) **e 6ª.**

Dalla 3ª, portare la spada in basso, facendole fare una leggera curva a modo di semicerchio, da sinistra portandola avanti, fermando il pugno col braccio teso circa 5 centm. sotto la mammella, colla punta in direzione del fianco esterno, all'altezza e direzione dell' inguine destro avversario in modo, che l'angolo, che serve a parare la 3ª, incontri il ferro avverso. La parata di 2ª si può eseguire anche colla mano girata in 4ª, che chiamasi parata di 6ª. La parata di 2ª è preferibile alla 6ª per la maggiore potenza, come nella difesa così nell'offesa.

19. Parata di mezzocerchio (vedi fig. 10) **e di 1ª.**

Dalla 2ª, portare il ferro in alto 20 centm. circa a sinistra, girando le unghie in alto in modo, che l'angolo della lama, che serve a parare la 4ª, incontri il ferro avversario, il pugno rimanga all'altezza della mammella e

la punta all'altezza e direzione del fianco destro avversario. Si osserverà con rigore che tutte le articolazioni del braccio concorrano senza rigidezza a muovere la spada; perchè le strette elastiche e bene applicate a tempo ci daranno la velocità. La parata di 1ª ha luogo quando il gomito e la mano si trovino all' altezza del mento, colle unghie rivolte a destra in avanti, ed il pollice verso terra in modo, che l'angolo della spada, che serve a parare la 3ª, vada incontro al ferro avversario, la punta della spada all'altezza del ginocchio.

20. Parata di 4ª bassa.

Nella parata di 4ª bassa il pugno deve trovarsi all'altezza dell'inguine destro presso alla sinistra del ginocchio destro, la punta della spada all'altezza del mento, in direzione dell'occhio sinistro.

21. Parata di 3ª bassa.

Nella parata di 3ª bassa il pugno deve trovarsi a sinistra del ginocchio destro, all'altezza dell'inguine destro, il gomito alquanto rientrato, la punta all' altezza del mento, in direzione dell'occhio destro. Il maestro presenterà la punta della sua spada nel luogo, in cui l'allievo deve pararsi, affinchè questi possa più facilmente vedere i limiti di ogni parata, tanto nella posizione della guardia, quanto dopo la spaccata.

22. Parate marciando.

Dalla guardia, passo avanti con parate di 4ª, 3ª, di 2ª o 6ª, di mezzocerchio o 1ª, etc.; passo indietro e parata di 4ª, di 3ª, di 2ª o 6ª e di mezzocerchio o 1ª.

23. Parata col passo avanti.

Dalla guardia, passo avanti e 4ª. Nel tempo, che si impiega per portare il ferro nella posizione di 4ª, si porterà avanti il piede destro, alla distanza del passo regolare, indi lo seguirà il sinistro, mantenendo la perfetta posizione di guardia. Questo vale per gli altri passi avanti e una parata.

24. Passo avanti e due parate.

Dalla guardia, passo avanti e parata di 3ª e 4ª. Nel tempo, che si impiega a portare il ferro alla posizione di 3ª, si muove in avanti il piede destro e, nel fare la parata di 4ª, il piede sinistro compie il passo. Così per tutti i movimenti di un passo avanti e due parate.

25. Parata col passo indietro.

Dalla guardia, passo indietro e mezzocerchio. Nel muovere il ferro, per eseguire la parata di mezzocerchio, si porta indietro il piede sinistro alla distanza del passo regolare, indi tien dietro il destro. E così per tutti i movimenti di un passo indietro e una parata.

26. Passo indietro e due parate.

Dalla guardia, passo indietro e parata di 3ª, e mezzocerchio. Nel tempo, in cui si porta il ferro alla posizione di 3ª, si retrocede il piede sinistro e, nel fare la parata di mezzocerchio, si compie il passo col piede destro. Così per tutti i movimenti di un passo indietro e due parate.

27. Della spaccata (vedi fig. 11).

Dalla guardia, portare avanti il piede destro 40 centm.

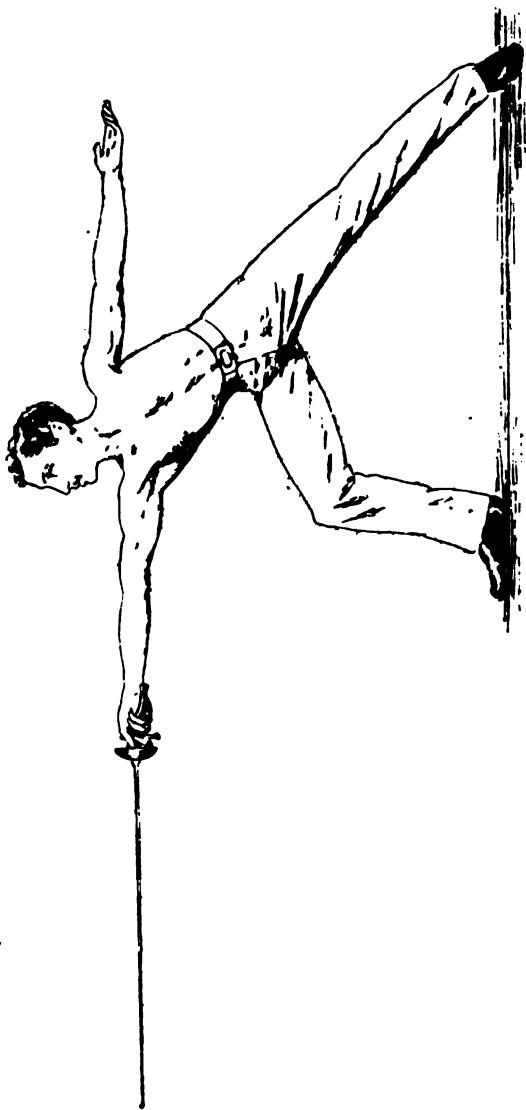



Fig. 11. Spaccata.

circa sulla linea regolatrice in modo, che il tallone del piede sia il primo a toccare in terra; si otterrà così mi-

nore abbandono nella spaccata, servendo il tallone come di appoggio al ginocchio destro, affinchè non oltrepassi la linea perpendicolare al calcagno, stendendo contemporaneamente la gamba sinistra, tenendo fermo il piede a terra, stendendo pure il braccio sinistro nel medesimo tempo, in modo che l'ascella sinistra e la gamba sinistra formino una linea diagonale; il corpo inclinato avanti, il ginocchio destro perpendicolare al calcagno, il braccio sinistro teso, mano aperta col palmo rivolto in alto in guisa, che spada, braccio destro, spalle e braccio sinistro, si trovino nello stesso piano normale.

Nei primi esercizii della spaccata il maestro esigerà semplicemente che l'allievo mantenga la spada in linea col braccio destro teso, finchè non abbia acquistato un po' di facilità nell'eseguire la spaccata ed il ritorno in guardia.

28. Dalla spaccata ritorno in guardia.

Piegare la gamba sinistra, mantenendo il ginocchio all'infuori, curvando il braccio sinistro, portando il piede destro in posizione della giusta guardia e mantenendo il corpo diritto e ben profilato, senza fare oscillare la spada.

29. Posizione della mano per la stoccata.

Le posizioni principali della mano per la stoccata sono due e si chiamano *quarta* e *seconda*.

La quarta ha luogo quando la mano si trovi colle unghie rivolte in alto, in senso contrario alla 2ª. Nella stoccata di fianconata di 4ª, sia di legamento che volante, la posizione della mano resta come nella parata di 4ª.

La seconda ha luogo quando, impugnata la spada, la mano si trovi colle unghie, rivolte in basso, come nella posizione di parata in 2ª.

30. Della stoccata.

Il colpo offensivo di spada è uno solo, la puntata. Questo può essere tirato col pugno in 4ª, col pugno in 2ª, volante o sul filo, alto, basso, destra o sinistra, dritto o di cavazione o di *coupé* o volata, come si vedrà nelle susseguenti spiegazioni. La stoccata è l'azione più importante, quindi richiede il maggiore studio possibile per ottenere i grandi vantaggi, che essa può dare di fronte a qualunque avversario.

31. Dell'invito.

Per *invito* s'intende quella posizione, che prende il tiratore colla spada, lasciando una parte del corpo scoperta, per farsi tirare una stoccata onde rispondere, o per far decidere all'avversario un'altra azione, ponendogli una qualunque contraria. Gli inviti sono otto, cioè: di 1ª, di 2ª, 3ª, 4ª, 5ª o mezzocerchio, 6ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

La posizione dell'invito è identica a quella di parata. Nell'insegnamento il maestro presenterà gli inviti, più o meno stretti, angolando più o meno il braccio ed allontanando più o meno la spada dalla linea di offesa, a seconda della maggiore o minore difficoltà, che crederà di dare al suo allievo.

32. Del sistema, che deve tenere il maestro nell'impartire la lezione.

Il maestro ordina la guardia all'allievo, mettendosi egli pure in guardia a distanza da lui stabilita; dà l'invito e comanda di tirare una botta o stoccata semplice o con finta da piè fermo o camminando o dopo un'azione qualunque

sul ferro, di picchio, filo, etc. L'allievo tira ed il maestro para, corregge e risponde; l'allievo para e risponde ed il maestro si lascia colpire e corregge.

Per la progressione delle azioni veggasi il quadro sinottico (lasciando da principio le azioni in tempo). Il maestro eserciterà l'allievo dove difetta maggiormente e si atterrà molto da principio nella precisione dei movimenti, aumentando progressivamente di velocità fino a dare tutta la verità ad ogni azione come si richiede nell'assalto.

33. Dalla guardia, stoccata dritta.

Prendere bene un punto di mira sul petto dell'avversario colla punta della spada, come prima di far scattare il grilletto di un'arma da fuoco, eseguir poi la stoccata: coll'avvertenza di non fare, avanzando, oscillar la punta della spada e girando la mano in 4ª.

Con queste norme istesse, dalla guardia si farà tirare la stoccata dritta da tutti gli inviti: sull'invito di 3ª, stoccata dritta interna, col pugno in 4ª: sull'invito di 4ª, stoccata dritta esterna, col pugno in 4ª: sull'invito di 2ª o 6ª, stoccata dritta alta, col pugno in 4ª; sull'invito di semicerchio e 1ª, stoccata dritta in basso, col pugno in 2ª.

Per la stoccata di 4ª, si parte dalla posizione, in cui il tiratore si trova, portando il pugno in modo, che il palmo della mano resti in alto, come pure la curva della lama dopo il colpo.

Per la 2ª, prima di partire, si fa girare il pugno colle unghie in basso.

In ogni stoccata si osserverà molto che la punta della spada tocchi il petto avversario un istante prima che il piede destro batta a terra. Come nel vibrare il colpo, si tenga la mano sempre dalla parte della spada dell'av-

versario in modo, da deviare la punta del suo ferro, se si trovasse sulla linea del nostro bersaglio.

La posizione degli inviti di I^a^ e VI^a^ è identica a quella degli inviti di mezzocerchio e 2^a^, colla sola differenza che la mano resta girata dalla parte opposta, come pure gli inviti di 4^a^ bassa e 3^a^ bassa sono identici a quelli di 4^a^ e 3^a^ colla differenza che in questi ultimi il petto resta più scoperto.

34. Dalla spaccata, ritorno in guardia con una parata.

Dalla spaccata, si porterà il ferro in 4^a^ contemporaneamente al ritorno in guardia. E così per le altre parate semplici o di contro.

35. Della risposta.

Ogni volta che un colpo tirato venga parato e, dalla parata, si tiri un altro colpo, questo chiamasi propriamente *risposta*. — La risposta potrà essere *semplice*, *sul filo*, di *cavazione*, di *legamento*, di *volata* o *coupé* e *con finta*.

1.° La risposta *semplice* ha luogo quando, dopo aver parato, si risponda dritto senza contatto col ferro avversario.

2.° La risposta *sul filo* si fa quando si risponda dritto, senza perdere il contatto col ferro avversario, e sarà più facile l'esecuzione di questa azione con quegli avversarii, che, dopo aver tirato la stoccata, si ritirano in guardia, piegando il braccio.

3.° La risposta di *cavazione* si eseguisce quando, dopo aver parato, si conosca, o per mezzo del contatto del ferro proprio su quello avversario, che egli tende a pa-

rare la risposta semplice, o quando lo si creda impressionato per altre risposte semplici già ricevute, oppure se, dopo aver tirato la stoccata, resti esquilibrato ed abbia bisogno di reggersi, appoggiando la sua spada contro quella di chi para; in questi casi si eseguirà la risposta di cavazione, staccando il ferro da quello avversario e facendolo circolare sotto o sopra il braccio del medesimo, a seconda della posizione in cui si trovi. La cavazione può essere *semplice* o *doppia*, come crederà più opportuno chi fa la risposta.

4.° La risposta di *legamento* si fa principalmente quando si dubiti che l'avversario tende a fare delle stoccate di rimessa. Si risponde anche di legamento, quando l'avversario tiri in modo indeciso per parare la risposta, s'incontrerà allora col doppio forte della spada la parte debole di quella avversaria in modo, che si avranno i gradi del ferro e riuscirà facile la risposta di legamento.

5.° La risposta di *volata* o di *coupé* si eseguisce nei casi, suaccennati per quella di cavazione, colla differenza che di coupé si può rispondere anche a stretta misura, nel qual caso sarebbe impossibile la risposta di cavazione, se non piegando il braccio, risposta questa in cui verrebbe la stoccata come una coltellata e collo svantaggio di esporre il petto nel ritirare il braccio.

6.° La risposta *con finta* ha luogo quando, dopo avere parato, si risponda, fingendo la stoccata in ragione del bersaglio scoperto. La finta può essere *dritta*, *sul filo*, di *cavazione*, di *coupé*, di *legamento*, etc.

36. Stoccata di risposta.

Dopo aver parato, si osserverà molto, nel rispondere, che il primo movimento sta nel mettere la punta della spada nella direzione del luogo di mira, dove si dovrà colpire colle stesse norme della stoccata di attacco.

La botta di risposta semplice, eseguita sopra una botta finale, coglie l'avversario mentre si troverà ancora nell'affondo; quindi quello, che risponde, accompagnerà la botta colla semplice battuta del piede destro.

L'affondo nella risposta farà d'uopo con quegli avversarii, che non compiano la loro botta o quando la risposta sia con finta. — Sarà necessario che l'allievo si eserciti sui movimenti di risposta coll'affondo, onde eseguirli con facilità, quando gli abbisogneranno.

La risposta perde della sua efficacia, qualora venga ritardata, poichè permette all'avversario di ripetere un secondo colpo o riprendere una nuova azione; in tal caso, avvenendo un incontro, la colpa sarà di chi ha ritardato a rispondere, tanto per l'indugio della parata sul posto, quanto per chi, dopo aver parato, si ritiri per rispondere.

Chi eseguisce bene l'azione della parata e risposta sopra una botta tirata non darà tempo all'avversario di ritirarsi in guardia, nè di ripetere un secondo colpo.

37. Della stoccata di cavazione (vedi fig. 12 e 13).

La *cavazione* è quel movimento, che si fa col ferro attorno al braccio dell'avversario, onde vibrare una stoccata: si fa da destra a sinistra, da sinistra a destra, dall'alto in basso e viceversa, volante e sul filo. La cavazione può essere *semplice* o *doppia;* la *doppia* si chiama anche *circolazione.*

Riguardo all'esecuzione di questo movimento si osserverà molto che la punta della spada non faccia la cavazione sul posto e poi la stoccata, perchè l'azione verrebbe in due tempi; ma bensì devesi eseguire un movimento somigliante ad una spirale, muovere cioè per la stoccata circolando, mentre così si otterrà non solamente il vantaggio di un solo movimento, ma la punta

avanzerà nascosta dal braccio avversario, epperò sarà più difficile la parata. Le stesse norme varranno per le doppie cavazioni o circolazioni.

Le cavazioni possono essere così col pugno in 4ª, come in 2ª. — In 4ª, quando si vuole ingannare il contro di 3ª, 4ª, 2ª e 6ª. Di 2ª quando vuolsi ingannare il mezzo-

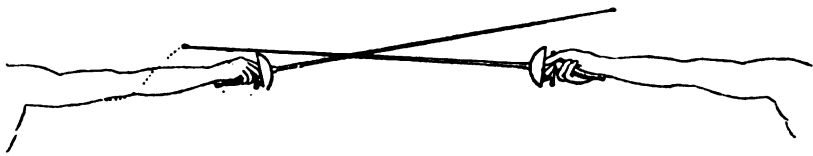



Fig. 12. Cavazione di dentro.

cerchio o la 1ª. La cavazione, che si fa a chi presenti l'invito di 3ª, chiamasi cavazione *di dentro*. Chiamasi *di fuori* quando si eseguisce la cavazione sull'invito di 4ª. Quella, che si fa a chi presenti l'invito di semicerchio o 1ª, si chiama *di sotto;* e quella, che si fa a chi presenti l'invito di 2ª o 6ª, si chiama *di sopra.*

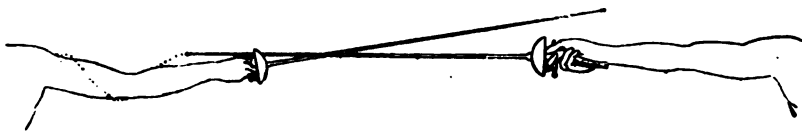



Fig. 13. Cavazione di fuori.

Da principio le cavazioni si fanno eseguire in due tempi; nel primo si fa circolare la spada attorno al braccio avversario; nel secondo si tira la stoccata. Le cavazioni sul filo si fanno quando la spada dell'avversario si trovi in linea, prendendo col forte della nostra spada il debole dell'avversaria.

38. Parate di ceduta.

Le parate di ceduta sono due, quella di 4ª bassa e di 3ª bassa; queste parate sono convenienti contro le stoccate di filo, che terminano al fianco.

La ceduta di 4ª bassa si eseguisce contro la fianconata di 4ª e 2ª ed il filo di 2ª.

La ceduta di 3ª bassa si eseguisce contro la stoccata di filo di mezzocerchio e di 1ª e nella fianconata di mezzocerchio.

Si eseguiscono, senza opporre resistenza, anzi si asseconda con movimento elastico l'azione di filo dell'avversario; senza perdere il contatto della spada, si abbasserà la mano, cedendo nel polso e nel gomito, mantenendo la punta della spada all'altezza del petto avversario. Nella ceduta di 4ª bassa la mano si troverà in posizione, come nella parata di 4ª; come nella ceduta di 3ª bassa, la mano si troverà nella posizione identica a quella della parata di 3ª, col palmo rivolto in basso.

Da questa parata, la risposta può essere di botta dritta. di filo o dopo un legamento, etc.

39. Parate di contro. — Contro di 4ª.

Dall'invito di 4ª, dovendo parare una stoccata alta esterna, in luogo di pararla colla 3ª, la si parerà col contro di 4ª. Per l'esecuzione di questa parata, si porterà la punta della spada sotto e rasente al braccio di chi tira. spostandosi col pugno il meno che sia possibile dalla posizione con movimento circolare da destra a sinistra. col pugno supino in modo che, al momento, in cui la punta sta per passare sotto al braccio di chi tira, la mano rimanga colle unghie in alto e col massimo di ela-

sticità in tutte le articolazioni del braccio e senza impegni di forza nella spalla.

Eseguito il movimento circolare della punta, si dovrà trovarsi nella perfetta posizione della parata di 4ª.

Per questi esercizii il maestro da principio presenterà all'allievo semplicemente la punta della spada, senza tirare la stoccata a fondo, in modo, che sarà più facile all'allievo di eseguire la parata di contro.

Il maestro eserciterà l'allievo col fargli eseguire dopo una o due parate di contro, delle parate semplici, così pure, dopo una o due delle semplici, qualche parata di contro, essendo utilissima l'irregolarità nel parare. Per le parate di contro, camminando, si atterrà alle stesse norme delle parate semplici.

40. Contro di terza.

Dall'invito di 3ª, dovendo parare una stoccata alta interna, invece di pararla colla 4ª, la si parerà col contro di 3ª, quindi, dalla 3ª, si abbasserà alquanto la punta della spada, portandola sotto il braccio dell'avversario da destra a sinistra e da sinistra a destra, in alto, in modo da eseguire un circolo con una sensibile avanzata nell'ultimo, come in ogni parata, in modo da trovarsi nella posizione di 3ª, servendosi della forza elastica di tutte le articolazioni del braccio, e spostandosi il meno possibile colla mano.

41. Contro di mezzocerchio.

Dall'invito di mezzocerchio, dovendo parare una stoccata bassa, in luogo di pararla colla 2ª semplice, la si parerà col contro di mezzocerchio, si porterà cioè la punta della spada sopra il braccio dell'avversario, circolando con movimento elastico, con meno spostamento possibile,

in modo da ritornare alla posizione di mezzocerchio. Le stesse norme valgono pel contro di 1ª.

42. Contro di 2ª.

Dall'invito di 2ª, dovendo parare una stoccata di sopra, invece di pararla colle parate di mezzocerchio, 1ª, 3ª e 4ª, la si parerà col contro di 2ª, si alzerà cioè la punta della spada in modo, da passare sopra il braccio avversario, con tale movimento circolare, che ci riporti alla posizione di 2ª.

Le stesse norme valgono per il contro di 6ª.

43. Dalla spaccata, ritorno in guardia con due parate.

Dalla spaccata, si ritornerà in guardia, portando il ferro alle parate di 3ª e 4ª, o 4ª e contro di 4ª, nel tempo stesso, in cui il piede destro batte a terra, prendendo la perfetta posizione di guardia.

Il pugno può benissimo eseguire due movimenti, mentre il piede destro dall'affondo ritorna in guardia, e ciò per la differente facilità, che passa tra il battere un piede a terra e muovere una mano, specialmente poi ritornando in guardia dopo la spaccata. Così dicasi per gli altri movimenti di ritorno in guardia e due parate, tanto semplici, come di contro.

44. Stoccata sul filo.

La stoccata sul filo ha luogo quando, strisciando il ferro su quello dell'avversario, lo si devii dalla linea di offesa con una pressione graduata e contemporaneamente si vibri un colpo. Per l'esecuzione di questo colpo è necessario

trovare un' elastica resistenza sul ferro avversario; le stoccate sul filo si possano eseguire di attacco come di risposta, semplice o di cavazione.

45. Delle finte.

La *finta* è quel movimento, che si fa col ferro, come fosse una stoccata, onde ingannare l'avversario e fargli credere un colpo, quando non è tale.

Nella finta la spada deve essere accompagnata dallo sguardo, avanzando la punta senza oscillazioni in direzione della parte, che si finge di colpire.

Le finte possono essere semplici o doppie, a seconda che si fingano uno o due colpi: ma, per quante esse siano, perchè raggiungano il loro scopo, bisogna che vengano tutte eseguite bene e colla maggiore astuzia possibile.

La finta è uno dei movimenti, su cui è basato principalmente il giuoco d'assalto. Si dovrà pertanto, sin dal principio, convincere l'allievo dell'importanza speciale di questa azione, essere rigorosi nell'esattezza dell'esecuzione; far conoscere gli svantaggi, che si possono avere, se la finta venga manifestata tale dalla cattiva esecuzione di essa, o perchè non opportuna, o per troppo abuso.

La prima finta può essere accompagnata da una battuta del piede destro, non però le successive, perchè il piede non può essere veloce come la punta della spada, e quindi l'azione dei movimenti del ferro rimarrebbe ritardata. La battuta del piede serve maggiormente a far credere, che la finta possa essere un colpo.

Come è importante mettere in parata l'avversario colla prima finta, essendo certi che il suo ferro seguirebbe il nostro anche nei successivi movimenti di finta, così la nostra azione non deve essere lenta, poichè, diversamente, chi para col solo movimento del braccio raggiungerebbe

il nostro ferro e risponderebbe; per conseguenza, colui che attacca, rimarrebbe colpito senza terminare la sua azione.

Le finte, tanto nell'attacco, quanto nella risposta, possono essere volanti, di filo, di legamento, di coupé, possono farsi dopo il picchio, dopo lo striscio, dopo la copertina, dopo lo sforzo, etc., ossia da ogni posizione, in cui sia possibile una stoccata qualunque, se ne potrà invece eseguire la finta.

Le finte, fatte da destra a sinistra o viceversa, si denominano successivamente: *uno* o *due*, o *uno*, *due* e *tre*. Le finte dall'alto in basso o viceversa si chiamano: *finta di sotto* e *stoccata di sopra*, oppure *finta di sopra* e *stoccata di sotto*. Le doppie cavazioni di finta si denominano: *finta circolazione in fuori*, *finta circolazione in dentro* e *finta circolazione in seconda*.

46. Sforzi semplici di 4ª e 3ª.

Trovandosi i ferri sulla linea di guardia ed il ferro avversario a sinistra, per eseguire lo sforzo di 4ª, si alza la spada in direzione della spalla destra, senza cambiare la posizione della mano, come se si dovesse eseguire un coupé di destra, colla differenza che, nell'abbassata, avanzando, in luogo di tirare una stoccata, si va a battere col forte del nostro ferro dal centro al forte del ferro avversario, aumentando la pressione della mano, per ottenere l'effetto dello sforzo, che è lo spostamento del ferro e braccio dell'avversario, per poter tirare una stoccata. Chi fa lo sforzo a movimento terminato, dovrà trovarsi alla posizione di 4ª, tanto se trovi la resistenza del ferro dell'avversario, quanto se questi gli faccia una cavata in tempo. E questo valga per tutti gli sforzi semplici e di cambiamento.

Per lo sforzo di 3ª, i ferri trovansi pure sulla linea di guardia, col ferro avversario a destra, si alza la spada in direzione della spalla sinistra, come se si dovesse eseguire un coupé a sinistra, battendo invece sul ferro avversario da sinistra a destra, senza cambiare la posizione della mano, colle stesse norme dello sforzo di 4ª.

47. Sforzo semplice di 2ª, e di mezzocerchio.

Trovandosi i ferri sulla linea di 2ª, col ferro avversario a destra, si porta indietro la spada a sinistra per la distanza di 30 centm. circa, riportandola con forza in 2ª, battendo col forte del nostro ferro dal centro al doppio forte del ferro avversario.

Per lo sforzo semplice di mezzocerchio, trovandosi il ferro sulla linea del mezzocerchio, col ferro avversario a sinistra, si distacca la spada fino alla parata di 3ª, ritornando quindi con forza alla posizione di mezzocerchio, battendo col forte del nostro ferro dal centro al forte del ferro avversario.

Le stesse norme valgono per lo sforzo semplice di 1ª, colla differenza che, in luogo di staccare il ferro, portandolo in 3ª, lo si distaccherà, portandolo in 2ª, eseguendo poi lo sforzo di 1ª. Di cambiamento invece, trovandosi in 1ª, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in 4ª, facendo il movimento come nel coupé di rovescio.

48. Sforzi di cambiamento di 3ª e 4ª.

Trovandosi i ferri a contatto sulla linea di guardia, o sulla parata o sull'invito di 4ª, sentendo appoggiare sul nostro ferro quello dell'avversario, si alza la spada, portando l'impugnatura in direzione della spalla sinistra, come per lo sforzo semplice di 3ª. Mancando al ferro avversario

l'appoggio del nostro ferro, esso si sposta, e, sul passaggio, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in 3ª.

E così sulla linea di guardia, sulla parata o sull'invito di 3ª, sentendo appoggiare sul nostro ferro quello dell'avversario, si alzerà la spada, prendendo la posizione come al primo movimento dello sforzo di 4ª, e, sul passaggio del ferro avversario, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in 4ª.

Gli sforzi accennati constano di due movimenti, il primo di alzata, il secondo di percossa.

È necessario per chi fa lo sforzo il sapere che, nel primo movimento di alzata, l'avversario può fare un arresto o la cavata in tempo; quindi bisognerà scegliere bene il momento per eseguire lo sforzo, oppure essere preparati al distacco, se l'avversario tira.

Gli sforzi di cambiamento di 4ª e di 3ª possono essere eseguiti in un tempo solo, cioè: per lo sforzo di cambiamento in 3ª, dalla posizione di 4ª, come si disse sopra, invece di alzare la spada, la si abbassa, passando per la posizione di mezzocerchio, ed eseguendo lo sforzo di cambiamento in 3ª; per lo sforzo di cambiamento in 4ª, dalla posizione di 3ª, in luogo di alzare la spada, la si abbassa, passando per la posizione di 2ª, ed eseguendo lo sforzo di cambiamento in 4ª.

Si dicono di un tempo solo perchè la spada, dal punto di partenza a quello d'arrivo, per eseguire lo sforzo, percorre una strada senza interruzioni, come pure negli sforzi di cambiamento di mezzocerchio e di 2ª.

49. Sforzi di cambiamento di mezzocerchio e di 2ª.

Trovandosi i ferri a contatto sulla linea del mezzocerchio o sull'invito o dopo la parata e sentendo appoggiare sul nostro ferro quello dell' avversario, si alza la

spada, passando per la parata di 4ª; mancando così al ferro avversario l'appoggio del nostro, esso si sposta, e, nel passaggio, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in 2ª. Dalla linea, dalla parata o dall'invito di 2ª, sentendo appoggiare sul nostro ferro quello dell'avversario, si alza la spada, passando per la parata di 3ª; mancando al ferro avversario l'appoggio del nostro, si sposta, e, sul passaggio, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in mezzocerchio. Negli sforzi di cambiamento, in cui il ferro percorre una strada senza interruzioni, resta molto difficile all'avversario la cavata in tempo sullo sforzo; ogni vantaggio, del resto, svanirebbe, se, nell'eseguire lo sforzo, non si sapesse scegliere il momento opportuno o non lo si eseguisse con perfezione, velocità e senza avvertimento del corpo prima del ferro.

Lo sforzo può essere di *deviamento* o di *disarmo*. Pel disarmo, il ferro avversario riceve l'urto dalla parte opposta dell'apertura della mano; viceversa pel deviamento.

Lo sforzo si distingue in *semplice* e di *cambiamento*. Si chiama *semplice* quello, nell'esecuzione del quale non cambia di posizione il ferro di chi fa lo sforzo; dicesi di *cambiamento* quello, in cui il ferro cambia di posizione. Nel momento dell'esecuzione dello sforzo ed in ognuno di essi, bisogna sapere portare la spada in modo, che i due ferri formino, per quanto è dato, una croce onde ottenere il maggiore effetto possibile. Lo sforzo di cambiamento si eseguisce pure anche senza appoggio del ferro avversario.

50. Del picchio.

Il *picchio* è quel movimento, che si fa battendo col nostro ferro quello dell'avversario, onde deviarlo dalla linea e poter vibrare una stoccata semplice o anche con finta.

Questo movimento, se male eseguito, presenta grandi inconvenienti. L'esecuzione di questo movimento dovrà essere di un solo tempo, per evitare le azioni in tempo dell' avversario. L'azione del picchio deve essere pari a quella della parata; e quante parate si possono fare da una posizione d'invito o di guardia, tante volte si può eseguire l'azione del picchio.

Il picchio può essere *semplice* o di *cambiamento; semplice* sarà come il passaggio da una parata all'altra, come da 3ª in 4ª, da 4ª in 3ª, da 3ª in mezzocerchio, da mezzocerchio in 2ª, etc.; di *cambiamento* sarà come la parata di contro, per esempio: trovandosi nell'invito di 4ª e non volendo battere il ferro in 3ª, lo si batterà, eseguendo il movimento come per la parata di contro di 4ª. Così da tutte le posizioni si può eseguire il picchio semplice o di cambiamento. Potendo variare con quest'azione, l'avversario rimarrà indeciso, sia per l'uscita in tempo, come per la parata, perchè, se progettasse un arresto sul picchio semplice in 4ª e gli venisse fatto quello di cambiamento in 3ª, la sua azione rimarrebbe distrutta, non solo collo svantaggio di non toccare, ma colla probabilità di rimanere toccato. Parimenti se l'avversario aspettasse una botta dopo il picchio semplice in 4ª per parare e rispondere, e gli venisse fatto quello di cambiamento in 3ª, avrebbe i medesimi svantaggi. Il picchio è un'azione importante, perchè, fatta bene, non solo serve a scoprire l'avversario in un dato punto, ma serve anche a scomporre tutti i suoi disegni di difesa ed offesa. Nell'esecuzione del picchio, per evitare l'arresto dell'avversario, abbisogna:

1.° Il ferro dovrà essere mosso senza l'accompagnamento del corpo;

2.° Dalla posizione, da cui si parte per battere il ferro, si dovrà arrivare direttamente contro il ferro avversario in maniera, che, se è picchio semplice, dal punto

di partenza a quello d'arrivo, la punta abbia a percorrere una linea ad arco; se di cambiamento, la punta descriva nelle medesime condizioni, un' intera circonferenza. In generale, questa azione viene male eseguita, perchè, dalla partenza all'arrivo, si hanno due movimenti, uno, staccando il ferro in direzione contraria a quella, che deve percorrere per urtare la lama avversaria, l'altro, rifacendo in parte la strada fatta ed eseguendo il movimento. Azioni queste, che possono permettere all'avversario di eseguire un'azione in tempo.

Il picchio si può fare camminando, avvertendo che, sebbene il picchio ed il passo debbano formare un'azione quasi istantanea, tuttavia quello, che si muove per primo, è il ferro, venendo secondo il piede destro, e terzo il sinistro. Il maestro, nell'insegnare questa azione, presenterà il ferro con diverse gradazioni di resistenza, e di frequente lo leverà a tempo opportuno, perchè l'allievo si abitui a non spostarsi col ferro, quantunque non trovi la resistenza da parte dell'avversario, mantenendosi nel giusto equilibrio della guardia.

51. Parate di picchio.

Tutte le parate possono essere regolari o di picchio. Sono regolari quando si parano le stoccate, tirate regolarmente, e per lo più quando si vuole rispondere di legamento, o sul filo; si usano invece di picchio contro un avversario, che abusi, dopo aver tirato la prima stoccata, dei secondi colpi, detti altrimenti *di rimessa*. Non volendo rispondere di legamento, per non manifestare mai all'avversario ciò che si vuol fare, converrà parare di picchio, in modo, che il ferro avversario, ricevendo un urto un po' forte, non possa vibrare un secondo colpo, nè correre alla parata. Si abbia l' avvertenza che nella parata di

picchio, quando si sta per incontrare il ferro avversario. la punta della spada non deve spostarsi troppo dalla linea di offesa per due motivi; innanzi tutto perchè, se si ritiene che l'avversario faccia una finta in luogo di fare una botta, si rimarrebbe impossibilitati ad eseguire l'altra parata; poi perchè, anche parando, resterebbe più difficile la risposta, trovandosi la punta della spada fuori di linea.

52. Della copertina.

Si chiama *copertina* quel leggiero appoggio, con gradazione del ferro, che, dalla posizione di 3ª e 4ª, si fa sul ferro avversario, per deviarlo dalla linea d'attacco, onde trovare una parte scoperta per la stoccata. La copertina si adopera anche per il tatto del ferro, affine di applicare l'azione, a seconda della maggiore o minore flessibilità o rigidezza del ferro avversario. Il movimento, per deviare il ferro dalla linea d' attacco nella posizione di 2ª e mezzocerchio, corrispondente nel suo effetto alla copertina, chiamasi *deviamento.* La copertina, eseguita con leggerissimo appoggio e senza che l'avversario se ne accorga, dà generalmente per effetto una stoccata di prima intenzione; la copertina, ripetuta e più sentita, dà generalmente per effetto una stoccata di seconda o di terza intenzione. Anche in questa azione si baderà molto che la punta della spada non si scosti dalla linea in modo, che resti sempre vicina al petto dell'avversario.

Nell'eseguire la copertina o il deviamento da un'invito qualsiasi, ultimata che sia la copertina, la mano devesi trovare come in una posizione di parata: per la stoccata poi si girerà in 4ª e 2ª, secondo la posizione, in cui si eseguisce la copertina e il deviamento. Il forte del ferro di chi fa la copertina deve incontrare dal debole al centro il ferro avversario.

53. Dello striscio.

Lo *striscio*, per la sua esecuzione, è simile ad un filo di spada, colla differenza che, nell'eseguire lo striscio, viene impressa al ferro una forza maggiore, perchè questa azione ha lo scopo di disarmare l'avversario, oppure di deviargli la spada dalla linea d'attacco, onde poter vibrare una stoccata. Quest'azione si eseguisce strisciando fortemente colla parte del doppio forte del nostro ferro, dal doppio debole al forte del ferro avversario, allo scopo di disarmarlo o deviarlo dalla linea. È di disarmo, quando il ferro riceve lo striscio dalla parte opposta dell'apertura della mano; di deviamento, quando il ferro riceve lo striscio dalla parte opposta.

Lo striscio si distingue in *semplice* e di *cambiamento*; si chiama *semplice* quello, la cui esecuzione non implichi un mutamento di posizione in chi fa lo striscio; dicesi di *cambiamento* quello, pel quale il ferro muta di posizione, per es: trovandosi due ferri in linea, si può eseguire lo striscio di 4ª semplice: sarà di *cambiamento*, quando, dall'istessa posizione, si passerà col ferro sotto il braccio avversario, come eseguendo un contro di 3ª, facendo lo striscio in 3ª. Lo striscio si può fare dagli inviti, dalle parate, dalla guardia, purchè si possegga col nostro doppio forte del ferro la parte debole del ferro avversario.

Dopo lo striscio la stoccata può essere semplice, di cavazione, di coupé o con finta, etc.

54. Del legamento (vedi fig. 14 e 15).

Il movimento circolare col quale si trasportano i due ferri [illegible] ed a contatto l'uno dell'altro, da una

posizione ad un'altra, dall'alto in basso o viceversa, chiamasi *legamento*. Per l'esecuzione di quest'azione bisogna che quello, che fa il legamento, incontri col forte del suo ferro, dal debole al centro, il ferro avversario; otterrà così una giusta gradazione per poter facilmente eseguire il le-

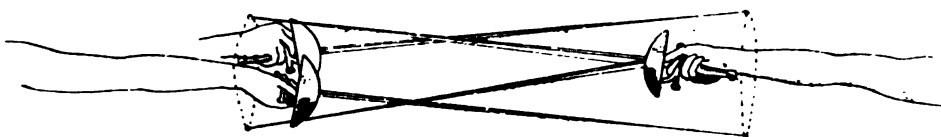



Fig. 14. Legamento da 3ª in mezzocerchio e da mezzocerchio in 3ª.

gamento. Il legamento si può sempre eseguire qualora i ferri si trovino in linea così di attacco come di parata; scopo del legamento è quello di cambiare la linea dei ferri, per scegliere quella posizione, che meglio convenga per l'azione, che si vuol eseguire, per esempio: l'avver-

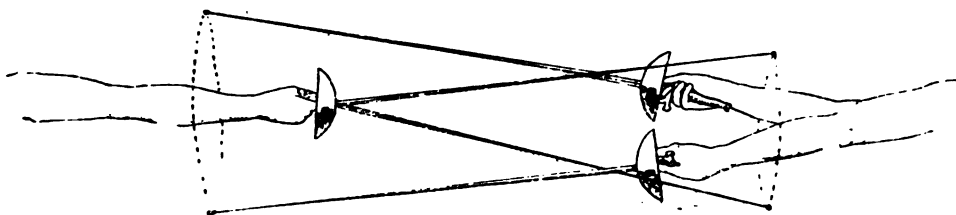



Fig. 15. Legamento da 4ª in 2ª e da 2ª in 4ª.

sario da ogni posizione stabile può progettare delle azioni e, se questa posizione gli venisse cambiata per mezzo di un legamento, resterebbe distrutto ogni suo progetto, tanto nell'attacco, quanto nella risposta.

Il legamento si eseguisce in due modi, cioè: col *mezzo legamento* e col *legamento intero*. Il primo si eseguisce,

trasportando il ferro da una posizione all'altra, come è detto sopra. Pel legamento intero invece. si ritorna alla medesima posizione, da cui si è incominciato il legamento. facendo descrivere ai ferri un intero circolo. Scopo del legamento intero è quello di assicurarsi nelle avanzate per portarsi a buona misura, onde sviluppare un'azione progettata; per esempio: trovandosi il ferro dell'avversario nella linea di offesa e volendo avanzare, per toccare una stoccata, con un'azione qualunque, nel dubbio che questi attenda detta avanzata per eseguire un'azione in tempo e non sapendo se possa essere di botta dritta, di *uno* o *due*, o di cavazione, in allora si avanzerà coll'intero legamento, cioè, trovandosi a doppia misura, resterà facile avvicinare il proprio ferro a quello avversario e basterà pure che il nostro debole si trovi nel doppio debole del ferro avversario, prendendo maggiormente i gradi nel fare il legamento, che si eseguisce. nell'avanzarsi, completando il contro di 4ª o di 3ª, senza perdere il contatto del ferro da quello avversario. Si avrà distrutto così all'avversario la possibilità dell'uscita in tempo, sia che l'arresto fosse di stoccata dritta o di cavazione, come se fosse *uno* o *due* in tempo, anzi il movimento del legamento servirà come parata.

Il legamento intero si usa molto anche per indagare l'intenzione dell'avversario.

55. Delle fianconate (vedi fig. 16).

La fianconata di 4ª è quella stoccata, tirata in direzione del fianco destro, nella posizione del ferro avversario, in linea di 4ª, passando col nostro ferro in fuori e sotto il suo braccio. La fianconata può essere di *legamento* e *volante*, di *attacco* e di *risposta*. È di *legamento* allorquando, dalla guardia o dalla parata, con contatto resi-

stente dei due ferri s'incrocicchia col doppio forte del nostro ferro quello dell'avversario e, preso questo sul debole, avanzando con movimento stretto circolare, dall'alto in basso, si vibra il colpo sotto al braccio dell'avversario in modo, che la punta del ferro di questi rimanga alla nostra sinistra senza distacco dei ferri È *volante* allorquando, dall'istessa posizione, sentendosi abbastanza resistente il ferro avversario per seguire il nostro nel distacco o chi para 4ª molto alta, si vibra lo stesso colpo, abbandonando il contatto del ferro. La posizione del pugno sarà precisamente come nella parata di 4ª in modo, che, dopo tirato il colpo, la curva della lama resti diagonale tra sinistra ed in alto di chi tira, sia per la fianconata

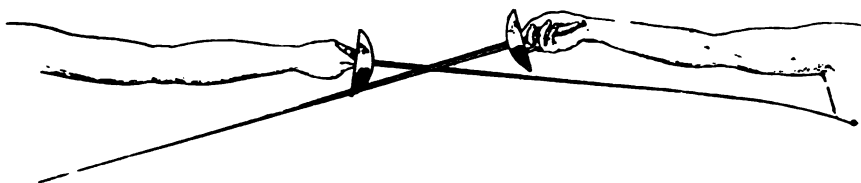



Fig. 16. Fianconata di legamento e di 4ª.

volante, come per quella di legamento; si eseguisce a piè fermo e camminando. La fianconata di 3ª si eseguisce dalla 3ª, sia d'attacco, come di risposta, cioè; possedendo il ferro avversario in 3ª, nell'avanzarsi lo si abbassa, mettendo la punta della nostra spada in direzione del fianco avversario, e con precisa gradazione si vibra la stoccata, mantenendo il contatto delle due spade.

La fianconata di mezzocerchio si eseguisce, dall'attacco di 3ª, vibrando la stoccata di mezzocerchio, senza perdere il contatto del ferro avversario.

La fianconata di 2ª, si eseguisce, dall'attacco di 4ª, vibrando la stoccata di 2ª, senza perdere il contatto del ferro avversario.

56. Del coupé (vedi fig. 17).

Il coupé è una cavazione angolata, cioè: invece di passare col ferro in linea sotto il braccio avversario, da destra a sinistra, lo si ritira, piegando l'articolazione dell'avambraccio e del pugno, finchè il nostro ferro resti disimpegnato dalla punta della spada dell'avversario, in modo, da passare da destra a sinistra, o viceversa, stendendo poi avanti il braccio, portando la spada sulla linea di offesa, e descrivendo colla punta una parabola, che ha fine sul petto dell'avversario. I coupé si possono eseguire

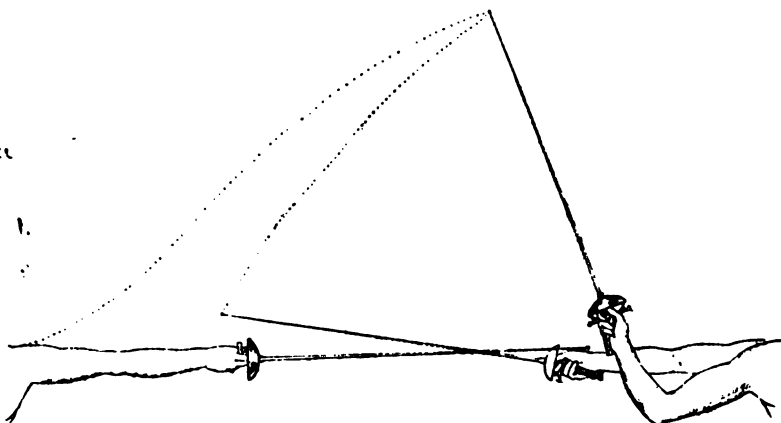



Fig. 17. Coupé.

principalmente dalle posizioni di 1ª, 3ª, e 4ª, di attacco, di risposta, di arresto e di rimessa: possono essere semplici e di rovescio. Generalmente si fa il coupé di attacco, dopo un picchio, dopo una copertina, dopo una finta di filo, dopo lo striscio, e dopo un legamento. Il coupé di risposta si eseguisce sopra un appoggio del ferro avversario, dopo aver parato, o sull'impressione di chi ha ricevuto delle stoccate semplici di risposta. Il coupé di ro-

vescio si può eseguire dopo un' azione qualunque, come pel coupé già spiegato, a differenza che, in luogo di portare la spada indietro, alzandola, la si abbassa, facendole descrivere un molinello dal basso in alto, vibrando la stoccata sulla linea prescelta. Di solito questa azione si eseguisce, trovandosi a stretta misura: si otterrà poi che, nell'abbassare la punta della spada per eseguire il coupé di rovescio, all'avversario fa l'effetto di essere minacciato da una stoccata bassa; resta quindi più facile la riuscita del colpo. Il coupé ha i suoi vantaggi e svantaggi, come tante altre azioni, ed è necessario che uno schermitore conosca perfettamente questa azione, non solo teoricamente, ma praticamente e ciò per le seguenti ragioni:

1.° Perchè, non conoscendo il coupé e trovandosi di fronte un avversario, che faccia uso di questa azione, si rimane sorpresi per causa ottica.

2.° Perchè molte sono le circostanze, in cui l'azione del coupé, riesce una bellissima stoccata.

3.° Perchè nell' assalto sarebbe impossibile contraporre ad un' azione, che non si conosce, una contraria, perchè nell'assalto si eseguisce tutto ciò, che si ha imparato e così, sia l'occhio che il braccio, prendono una tale abitudine su tutte le azioni esercitate, che diventa facilissima l'esecuzione di ognuna di esse. Al contrario, se una cosa si sa soltanto teoricamente, senza l'abitudine dell'occhio, e del braccio, è impossibile l'esecuzione nell'assalto, a motivo dell'istantaneità delle azioni nella foga di esso.

57. Delle azioni camminando.

Trovandosi due tiratori a doppia misura, uno di questi, volendo sviluppare un'azione, dovrà avanzare di un passo e preferibilmente coll'attacco sul ferro, cioè con un pic-

chio, o con una copertina, o con un filo, o un legamento, o uno striscio. Le finte senza il ferro (volanti), fuori di misura, sono assai pericolose, perchè il tiratore deve conoscere la distanza, che passa fra lui ed il suo avversario, calcolando la lunghezza della spaccata, a seconda della disposizione e della statura di questi. Conosciuta bene la doppia misura, si è sicuri che in ogni primo movimento del nostro avversario non vi è pericolo; solo ci può scomporre, se, nell'avanzare, verrà disturbato il nostro ferro con una delle azioni suaccennate; ma, se il primo movimento, da doppia misura, fosse una finta volante, sarebbe svantaggioso per chi attacca, perchè il tiratore, che sta sulla difensiva, non solo non si muoverebbe per parare, ma dovrebbe uscire con una stoccata in tempo, giacchè in tutte le azioni di due movimenti si può eseguire l'arresto; se poi il primo movimento viene eseguito da fuori misura, non vi sarà bisogno di far assegnamento sulle abitudini dell'avversario, nè sopra una finta male eseguita, calcolando che, da quella distanza, col primo movimento non può arrivare, epperò si è certi che dovrà essere una finta.

L'azione semplice camminando ha due movimenti; il primo sta nel passo, ed il secondo nella stoccata coll'affondo.

Le azioni camminando, che hanno tre movimenti, si eseguiscono nel modo seguente: il primo movimento del ferro si eseguisce al punto, in cui si avanza col piede destro, il secondo movimento del ferro si fa nel compiere il passo col piede sinistro, ed il terzo si fa coll'affondo.

Le azioni di quattro movimenti si fanno così: il primo movimento del ferro si eseguisce portando innanzi il piede destro, il secondo del ferro compiendo il passo col piede sinistro, il terzo col ferro dalla guardia ed il quarto (la stoccata) coll'affondo. Le azioni di 5 movimenti si eseguiscono: primo e secondo come sopra, terzo e quarto dalla guardia, e quinto affondo, colla stoccata.

58. Cambiamento di attacco.

Il cambiamento di attacco ha luogo, allorquando i ferri si trovino uniti in una posizione qualunque e l'attaccante cambii il suo ferro di posizione, assalendo l'avversario dalla parte opposta a quella da cui mosse il primo attacco, o per eseguire un'azione semplice, o sul ferro, di filo, di legamento, di copertina, di picchio, di striscio, di sforzo, etc.

59. Stoccata di tempo.

Ogni stoccata di prima intenzione, tirata sull' azione offensiva dell'avversario, chiamasi *botta in tempo* o *stoccata di tempo.*

Le botte in tempo sono; la *rimessa*, l'*arresto*, il *cartoccio*, l'*inquartata* e la *controazione.*

60. Della rimessa.

La *rimessa* è quella stoccata, che si ripete, dopo avere tirato un altro colpo. La rimessa può essere *semplice* o *di cavazione:* semplice, quando l'avversario, dopo aver parato, non risponda e distacchi il suo ferro senza disegno alcuno: di cavazione, quando l'avversario, dopo aver parato, non risponda, rimanendo fermo nella posizione di parata: in qualsiasi caso, si tira la stoccata di rimessa dall'affondo, mantenendo la gamba sinistra tesa, alzando il tronco, tenendo il braccio destro teso e battendo il piede destro a terra.

La rimessa è un' azione di molta importanza, per eseguirla, bisogna conoscere l'indole del proprio avversario nei punti, in cui, dopo aver parato, rimane indeciso nel rispondere, e non deve essere nè un'abitudine della mano.

nè un'azione senza scopo, perchè sarebbe causa di molti incontri, e chi abusa di troppe rimesse, difficilmente può essere forte nelle prime azioni di attacco. Confidando molto nella rimessa, si dà generalmente poca importanza alle azioni di attacco.

Il maestro cercherà molto di far conoscere l'importanza di questa azione all'allievo, facendola eseguire da tutte le posizioni, sia semplice sul distacco, come di cavazione sul ritardo della parata.

61. Stoccata di cartoccio (vedi fig. 18).

La stoccata di *cartoccio* ha luogo quando, invece di parare col ferro una stoccata o finta alta di fuori, la si para, abbassando velocemente il corpo e nello stesso tempo si vibra una stoccata col pugno in 2ª. Questa si chiama, dalla posizione del tiratore, stoccata di cartoccio. L'abbassamento del corpo si fa nel seguente modo: si porta indietro il piede sinistro di tanto, quanto occorra, perchè la sua gamba rimanga distesa e, piegando maggiormente il ginocchio destro, si abbassa il busto e lo si porta, quanto più è possibile, in avanti, contemporaneamente si stende innanzi il braccio destro, vibrando la stoccata, ed appoggiando la mano sinistra a terra, a sostegno del corpo.

62. Inquartata (vedi fig. 19).

Analoga per natura, pei mezzi e per l'obbiettivo all'azione di cartoccio, è la così detta *inquartata* o *disparizione laterale* sulla stoccata di cavazione in dentro o botta dritta sull'invito di 3ª. Cogliendo il tempo dell'azione dell'avversario, chi vuol fare l'inquartata sottrae il bersaglio, spostando il busto, facendo perno sul piede destro e portando il sinistro all'infuori circa 40 centm. a destra della

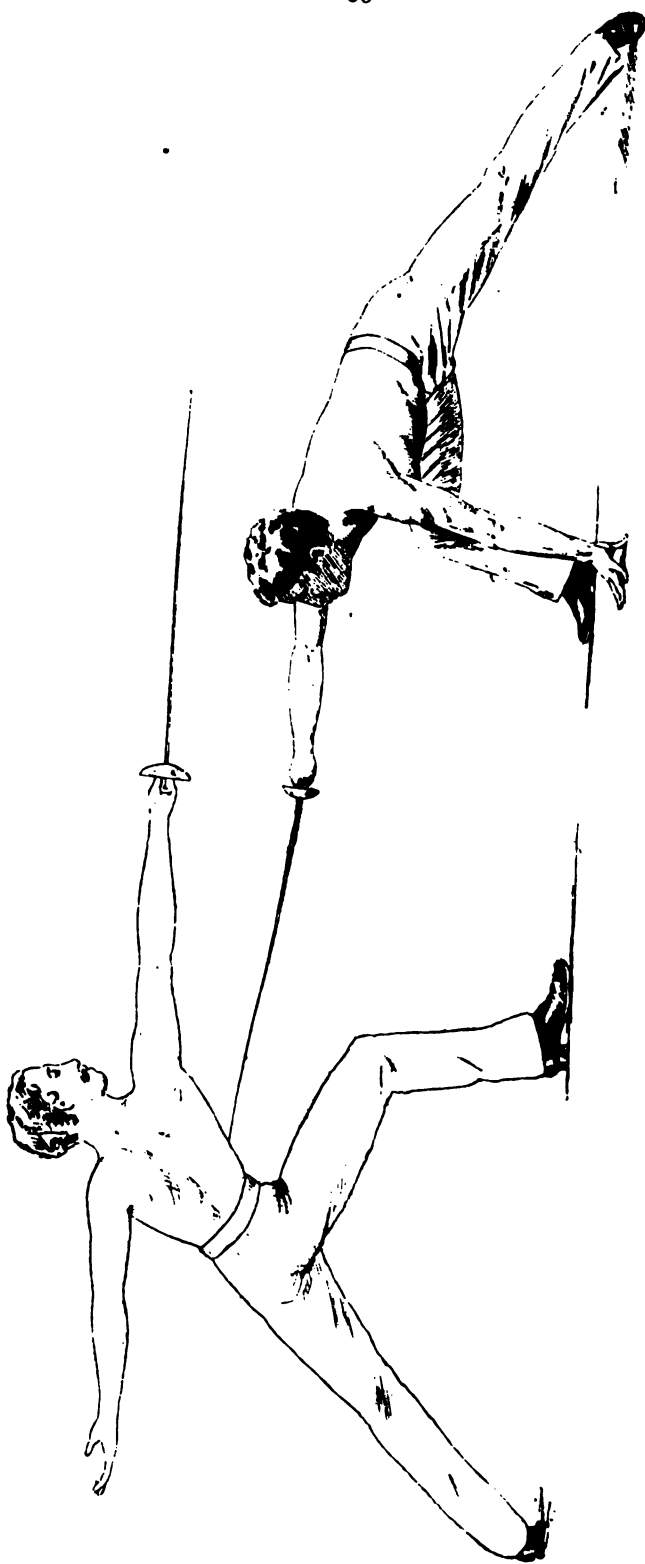
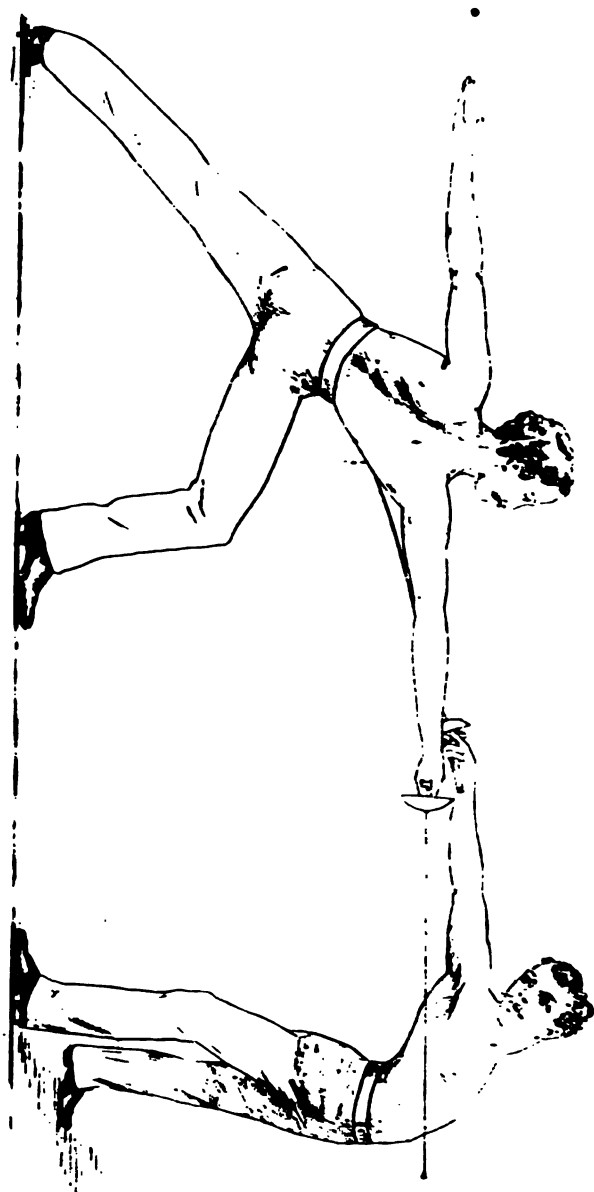



Fig. 18. Cartoccio.

linea normale. coll' ajuto del piegamento delle reni; vi-

Fig. 19. Inquartata.

brando contemporaneamente la stoccata, coll' inchinare

leggermente il busto in avanti in maniera, da raggiungere il petto dell' avversario. La stoccata dev' essere tirata di mezzocerchio, la punta cioè della spada deve trovarsi in direzione ed a quattro dita sotto la mammella destra, il pugno all'altezza delle spalle, l' opposizione a sinistra.

63. Delle controazioni (vedi fig. 20).

La *controazione* è quella stoccata, che si tira, mentre l'avversario vibra il suo colpo; per quest'azione è necessario conoscere la tendenza di chi attacca, perchè bisogna essere certi della finale, per poter eseguire la stoccata di controazione. Affinchè questa azione riesca, devesi calcolare la stoccata divisa in quattro quarti; bisogna che

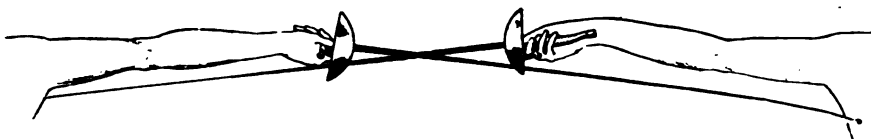



Fig. 20. Controazione di 3ª col pugno in 4ª.

il ferro di chi fa la controazione parta fra il primo quarto ed il secondo, per ottenere la gradazione, opponendosi col pugno alla direzione della stoccata avversaria.

La controazione si può eseguire di stoccata dritta, di cavazione, da ogni invito, e di coupé, dagli inviti di 4ª e 3ª. La stoccata di controazione si eseguisce senza spaccata, battendo semplicemente il piede destro a terra.

64. Della cavata in tempo.

Quando l' avversario con un'azione di sforzo, picchio, striscio, copertina, attacco, etc. vuole attaccare il nostro ferro, e noi lo leviamo in modo, che la sua azione vada

fallita, avremo eseguito una *cavata in tempo*. Coll'istesso movimento della cavata, si può tirare una stoccata qualunque semplice o con finta.

65. Dell'arresto.

L'*arresto* è quella stoccata dritta o di cavazione, che si tira, quando l'avversario attacca con azioni, che abbiano più di un movimento, cioè con finte o quando voglia impadronirsi del ferro con un legamento, o picchio, o sforzo, o striscio o con una copertina, tanto a piè fermo quanto camminando, o sopra un'avanzata volante, dalla doppia misura o anche sul coupé. L'arresto, bene eseguito, ferma l'avversario, troncandone l'azione. La stoccata di arresto non è un'azione, che si possa fare senza aver prima conosciute le tendenze dell'avversario, se cioè nei suoi attacchi tiri delle stoccate semplici o accompagnate da finte od altri movimenti, che possano complicare le sue azioni; perchè in regola di scherma, quando succede un incontro nella istantaneità delle azioni, quello, che fa l'arresto, ne ha la colpa, e poi perchè l'obbiettivo della scherma è quello di toccare e non di rimanere toccato, e, tirando senza progetto sull'azione dell'avversario, succedono facilmente degli incontri. Per questa azione da principio il maestro presenterà al suo allievo una facile esecuzione, facendola praticare da tutte le posizioni e nelle molte combinazioni, in cui si possa fare l'arresto, aumentando progressivamente la difficoltà in modo, da farlo eseguire, come può essere fatto nell'assalto. L'arresto deve essere fatto con energia, accompagnato da una emissione di voce, regolando l'affondo secondo la misura che si trova l'avversario.

Si denominerà pure *stoccata d'arresto* allorquando,

dopo aver tirato, l'avversario pari e risponda con finta e, su questa, gli si faccia la stoccata dall'affondo stesso.

66. Finta di controtempo.

Il *controtempo* è quell'azione di finta, che si fa nel momento, in cui si potrebbe fare l'arresto; deve essere eseguito con energia, accompagnato da una breve emissione di voce e da una battuta del piede destro. Il controtempo si fa, quando vi sia incertezza sulle azioni dell'avversario e non si voglia fare l'arresto per timore dell'incontro; si fa quindi la *finta arresto* — che chiameremo *controtempo* — e questo, fatto bene ed opportunemente, serve a distruggere l'azione dell'avversario. Col controtempo può essere nel medesimo istante eseguito un passo indietro, qualora l'avversario s'avanzasse troppo nel suo attacco.

67. Del giuoco doppio.

Il *giuoco doppio* ha luogo, quando un tiratore attacchi coll'intenzione di farsi tirare un colpo in tempo, per pararlo e rispondere.

68. Azioni di controtempo.

L'*azione in controtempo* si fa, quando l'avversario si mostri impressionato dagli arresti subiti. L'avversario avanza per parare e rispondere e trova, invece di un arresto, un'azione di una o due finte con stoccata. Le azioni in controtempo riescono più facilmente con quegli avversarii, che sono indecisi nelle loro azioni.

Il maestro eserciterà il suo allievo nelle azioni in controtempo in tutte le combinazioni di attacco, con una ragionata progressione dal facile al difficile.

69. Del raddoppio.

Dalla posizione di spaccata, si porta avanti il piede sinistro 30 centm. circa, prendendo la giusta posizione di guardia ed eseguendo nuovamente l'affondo. Questo serve per acquistare terreno dalla posizione di spaccata, dovendo eseguire delle riprese di azione.

70. Delle riprese d'azione.

La *ripresa d'azione* si fa, quando, dopo un attacco. l'avversario pari e non risponda e, in luogo di eseguire un colpo di rimessa, si eseguiscano una o più finte: qualora l'avversario si mantenga fermo sul posto, si fa la prima finta, battendo il piede destro sul posto, nonchè una elastica ritirata del corpo per non piegare il braccio, nell'eseguire la finta, e procedendo poi alla stoccata di seconda o di terza intenzione dall'affondo medesimo: qualora invece l'avversario pari e non risponda col retrocedere di un passo, si eseguirà il raddoppio, cioè la prima finta. nel portare innanzi il piede sinistro per prendere la guardia. ed eseguendo poi la stoccata di seconda o terza intenzione coll'affondo. La ripresa di azione si può eseguire con quegli avversarii, che, dopo la parata, rimangono indecisi nella risposta, oppure con quei forti paratori, che non rispondono, se non quando sentano molto attrito sulla parata del ferro avversario. A questi converrà sviluppare delle azioni a fior di misura, collo scopo di non dar loro molto attrito di ferro, per approffittarne poi colle riprese di azione.

71. Dell'attacco.

Per *attacco* s'intende l'atto, col quale uno dei due tiratori dà principio ad un'azione di scherma.

L'attacco si distingue in: *materiale* e *d' invito.*

L'atto, col quale il tiratore avanza o sul ferro avversario o volante, per incominciare un'azione, chiamasi *attacco materiale.* L'atto, col quale il tiratore, con una mossa combinata del ferro e del corpo, avanza, per far decidere l'avversario a tirare una stoccata per parare e rispondere, chiamasi *attacco d' invito.* Chi fa l'attacco materiale ha l'intenzione di tirare pel primo la stoccata; chi fa l'attacco d'invito ha l'intenzione di parare e rispondere o di eseguire un' azione in tempo. In qualunque attacco il tiratore bisogna che sia preparato tanto a tirare che a parare e rispondere, perchè non sempre egli può ottenere sull'avversario l'effetto, che si era prefisso. L'attacco di invito differisce dall' attacco materiale pel modo, con cui si avanza fingendo tutta l'ingenuità o cambiando più volte di posizione colla spada, facendosi credere un po' confusi in modo, che l'avversario debba decidersi a tirare. In ogni caso l'attacco può essere sul ferro come volante.

72. Lezione progressiva.

Il maestro eserciterà l'allievo nel modo seguente: da una posizione qualunque d'invito, si farà tirare una botta di prima, seconda o terza intenzione, senza specificare nè se debba essere una botta dritta o di cavazione o accompagnata da finte, dirà semplicemente al suo allievo quali saranno le parate che farà; l'allievo dovrà studiare quale azione abbisogni per ingannare le parate del maestro. Con questo esercizio l'allievo si abituerà ad adattare le sue azioni di offesa, a seconda dei movimenti di difesa del suo avversario.

73. Delle contrarie.

Per *contrarie* s' intendono tutti quei movimenti, sviluppati per distruggere le azioni dell'avversario, sia toccandolo nel tempo, in cui si muove, sia che, con un movimento qualunque, si distrugga ogni suo progetto.

La *contraria delle contrarie* è il sapere con arte portarsi a giusta misura dell' avversario, scegliere bene il tempo, sapere con perfezione tirare la stoccata, giacchè a giusta misura, tra due tiratori della medesima velocità, quello, che parte pel primo colla stoccata, deve arrivare prima di chi eseguisce la parata.

Pervenuta la scherma a questa perfezione, deve sorgere fra due tiratori il contrasto, pel quale nessuno dei due debba farsi attaccare e quì necessitano la scienza e l'astuzia dello schermitore nel valersi di tutti i mezzi, coi movimenti del ferro, con una voce in tempo, col fare un passo avanti o indietro, a seconda della misura, coll'espressione dello sguardo in modo, che nasca come una specie di magnetismo e si determinino due correnti incontrantesi, di cui la più debole deve cedere. La scherma dei più forti tiratori è quella semplice e, perchè lo schermitore sia forte, bello e semplice, bisogna che studii seriamente il tempo, la misura, la velocità e la perfezione di ogni movimento.

74. Azione morale nella scherma.

L' *azione morale* nella scherma è il complesso degli atti dello spirito, che accompagnano l'azione materiale del corpo e del ferro, allo scopo di produrre sull'avversario un' impressione determinata.

Per *istinto* s' intende quella forza interna, che spinge

l'uomo, senza il concorso della propria volontà, a fare una azione diretta alla conservazione del proprio essere minacciato.

Sarà dunque, studiando le cause e gli effetti di questa azione morale della scherma e di questa forza d'istinto, che s'imparerà a conoscere i requisiti, che dovrà avere ogni azione di scherma, per produrre una determinata impressione, nonchè le mosse istintive, che dovranno succedere nell'avversario, come effetti di dette impressioni. Queste condizioni sono da riputarsi importantissime per un sistema di scherma razionale e dovranno essere impartite con somma cura ed intelligenza.

Dovrà pertanto il maestro fermare ogni volta l'attenzione del proprio allievo sulle diverse cause e sui diversi effetti di una mossa, di una finta, di un colpo, di una azione in generale con ragionate osservazioni; formare in lui a poco a poco un giusto criterio sull'influenza morale della scherma, applicata nel suo ultimo scopo, quello dell'assalto.

75. Lezione preparatoria all'assalto.

La lezione preparatoria all'assalto ha luogo, quando il maestro comincia a far eseguire all'allievo delle azioni dalla doppia misura di una o due finte, lasciando a volontà di questi di poter attaccare con una qualunque delle azioni, già imparate durante il corso d'istruzione, con attacchi volanti o sul ferro, materiali o d'invito (vedi § 71) e di poter toccare di prima o seconda intenzione, avvertendolo però che, nel portarsi in misura o colla presa di ferro o a ferro volante, il maestro agirà in tutti quei modi, che furono descritti antecedentemente per chi rimanga sulla difensiva. L'allievo avrà l'avvertenza, che il maestro, nell'avanzarsi, potrà fargli un tempo, ed egli, inoltrando bene

equilibrato, dovrà parare e rispondere e, se saprà con precisione portarsi in misura, non dovrà ritardare a sviluppare la sua azione perchè, se vi fosse anche un minimo ritardo, il maestro dovrà tirare, per fargli vedere quanto sia pericoloso il trovarsi a giusta misura senza progetto.

L'allievo, nel tirare, non dovrà abbandonarsi, per potersi parare, se il maestro risponde: come non dovrà tirare indeciso per paura della di lui risposta, ma dovrà studiare la perfezione del colpo e convincersi che a giusta misura, partendo bene, deve arrivare prima che l'altro pari. Il maestro in questa esercitazione terrà una logica progressione, tanto nella parata e risposta, quanto nell'uscita in tempo sugli attacchi dell'allievo. Le parate, che sono state descritte per le condizioni normali, in certi casi potrebbero essere insufficienti, dovendo difendersi da una stoccata irregolare, cioè molto angolata o dall'alto in basso, o da destra a sinistra o viceversa; sta allora nella perspicacia dello schermitore il sapere adattare la parata, a seconda del caso, senza scomporsi e senza sorpresa.

Nell'assalto, fra molte irregolarità, si verifica maggiormente questa, che cioè vanno falliti molti colpi per voler avanzare il corpo prima del ferro. Il tiratore studierà di correggere il proprio istinto; imparerà a trasmettere nella mano e nel ferro la sua azione divisata, e così la stoccata potrà arrivare colla velocità del pensiero e colpire giustamente nel punto, preso di mira.

76. Lezione d'assalto.

La *lezione d'assalto* è l'esecuzione di diverse azioni di scherma, nelle quali agisce libera la volontà dell'allievo, guidato e mantenuto nei giusti confini di una retta esecuzione dalle correzioni e dai suggerimenti del maestro.

Siccome però in queste lezioni, come nel vero assalto, l'arte meccanica della scherma deve essere accompagnata dall'azione morale, come già fu precedentemente avvertito, così sarà precipua cura dell'insegnante di far rilevare gli effetti dell'energia, dell'espressione del volto, dello sguardo e di quei movimenti del corpo e del ferro, che, animati dallo spirito del tiratore, sebbene appena accennati, impressionano l'avversario, come se fossero movimenti compiuti. Sarà in questa esercitazione, dove all'insegnante incombe il dovere di far notare i movimenti istintivi del tiratore nell'orgasmo dell'azione. Sarà, in una parola, in questa lezione, dove si insegnerà tutta quella parte spirituale della scherma, che è l'importante segreto della sua potenza. Figurando due tiratori della medesima forza e calcolato il vantaggio di chi parte per primo, chi tira la stoccata a giusta misura deve arrivare prima che il suo avversario eseguisca la parata. È quindi necessario lo studio sul modo d'attaccare il proprio avversario, e di non farsi attaccare, se non di progetto; e perciò una delle principali cose è il morale.

Avviene del morale di due tiratori, che si trovino di fronte, quello che accadrebbe di due correnti, che diano di cozzo fra loro, e delle quali una legge fisica vuole che la piu debole ceda. Or non v'ha dubbio che sarà moralmente più forte, epperò più confidente nell'esito, quello fra i due, il quale, punto preoccupato delle conseguenze dello scontro, saprà in ogni momento dell'azione conservare imperturbato il suo sangue freddo, non avendo l'animo intento ad altro, fuorchè a ben dirigere il ferro. Però la calma dell'animo non vorrà dire oblìo della serietà della situazione e noncuranza di tutti quegli artifizii, che praticamente sono riconosciuti indispensabili ad un ben ordinato sistema di scherma. Anzi è dallo schermitore di sangue freddo che sono questi artifizii più facilmente ado-

perati. Per la qual cosa un buon tiratore non dimenticherà mai che, nella foga dell'attacco, una mossa del ferro o del corpo poco energica o non in tempo può essere causa di farsi attaccare; che il pugno deve essere padrone del ferro, tanto che la sicurezza del ferro nella mano è come un esercito bene ordinato, ubbidiente al suo capo; parimenti non dimenticherà che la distanza di 30 o 40 centm. di più della giusta misura dall'avversario è di un'importanza incalcolabile, sicchè non dovrà mai permettere, se non di progetto, che l'avversario acquisti terreno per attaccare. In fine dovrà por mente alla espressione dello sguardo, il quale ognuno sa come non di rado eserciti una potente influenza e, combinato col lampo del ferro, coll'atteggiamento minaccioso, congiunto, se fa d'uopo, ad una opportuna emissione di voce, determini lo sviluppo di quella corrente, che possiamo ben dire magnetica, la quale, incontrandosi ed urtando coll'altra, che si diparte dall'avversario, riesce, se più forte, ad abbatterla.

77. Regole per l'assalto.

Il complesso di diverse azioni di scherma, eseguite da due tiratori allo scopo di scambiarsi vicendevolmente qualche colpo, chiamasi, in linguaggio di scherma: assalto.

Ne sono principali regole le seguenti:

1.° Mettersi in guardia a doppia misura, per non essere sorpresi da un colpo avversario.

2.° Avanzare con circospezione e attaccare possibilmente con una presa di ferro o con una finta volante, per ridurre l'avversario in posizione tale, di potere eseguire la nostra azione. Sarà preferibile l'attacco colla presa del ferro.

3.° Non preoccuparsi solo della nostra azione, ma prevedere o prevenire contemporaneamente quella del-

l'avversario. Non lasciargli, per quanto è possibile, il tempo di progettare un'azione, qualora non si sia pronti per un attacco; interrompere il suo concetto con finte o controtempi.

4.° Studiare il carattere dell'avversario e il grado della sua impressionabilità, vedere se corra facilmente alla parata, se sia titubante o deciso, e quale sia il suo colpo prediletto ed a quali parate dia la preferenza, se semplici o composte.

5.° Tenere l'avversario in distanza con dei controtempi ed arrestarlo, se incalzi.

6.° Impressionare l'avversario a proprio vantaggio con azioni energiche e decise.

7.° Ricordare sempre che le impressioni, che noi proviamo davanti al nostro avversario, egli pure le prova di fronte a noi, e chi sa bene attaccare, ha sempre un vantaggio morale e materiale sull'avversario.

8.° In un momento di distrazione o sull'indecisione di quello, che può fare l'avversario nel suo attacco, converrà trovare il mezzo di spezzargli l'azione e si atterrà, a preferenza di altre azioni, al movimento del ferro dalla posizione di 4ª in mezzocerchio e viceversa.

9.° Ricordare che la calma dello spirito è l'unica forza, che possa vincere l'istinto e renderci quindi padroni di tutte le nostre forze.

10.° Tenere, durante l'assalto, un serio contegno e, nello stesso tempo, gareggiare di delicatezza nell'accusare i colpi e in tutti quegli atti, che sono voluti dalla più distinta educazione.

11.° Durante l'assalto, evitare possibilmente discussioni fra i due contendenti.

12.° Curare la precisione, l'eleganza e la ragionevolezza in ogni azione, a preferenza della stoccata brutale e senza calcolo, la quale, anche se riesca bene, ci acquista l'accusa di poca educazione e di rozzo istinto.

13.° Prima dell'assalto, non dimenticar mai il saluto all'avversario ed agli astanti e ricordarsi sempre, dopo l'assalto, di stringere la mano all'avversario.

14.° L'assalto dovrà essere presenziato da una terza persona, la quale sarà armata di sciabola o spada a seconda dell'arma usata degli assaltanti; sarà sua missione regolare l'assalto, tanto pel tempo della durata, quanto per le discussioni e divergenze, che potrebbero sorgere nei tiratori, per lo più riscaldati dalla foga dell'assalto, e per conseguenza momentaneamente incompetenti a giudicare con freddezza le loro azioni.

15.° Lo schermitore studioso, che tirerà d'assalto con un avversario più forte, potrà maggiormente farsi una giusta idea sulla possibilità di molte azioni, che a lui difficilmente riescono. Lo stesso studioso, che tirerà con un avversario più debole, acquisterà sul morale ed imparerà a decidere maggiormente le sue azioni; perciò si abbia per massima di non demoralizzarsi, trovandosi di fronte ad un avversario più forte e di non annojarsi di fronte ad un avversario più debole.

QUADRO SINOTTICO.

Per facilitare maggiormente l'insegnamento sulla combinazione di qualunque azione di scherma, oltre la spiegazione già fatta per tutte le parate e per tutti i colpi, cioè quando e come si debbano eseguire, vi sarà un quadro, che presenterà a distesa d'occhio tutti i colpi e tutte le parate semplici e composte e le combinazioni di qualunque esercizio, corrispondente a tutte le lezioni. Per comprendere con maggiore facilità il meccanismo di questo quadro, valga la seguente spiegazione: figuriamoci due tiratori che si trovino di fronte; l'uno dà l'invito, l'altro tira. Questo quadro si divide in sette caselle coi numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

La casella N. 1 figura il tiratore, che dà l'invito.

Quella N. 2 figura il tiratore, che attacca e tira.

Quelle N. 3 e 4 figurano il tiratore, che para e risponde.

Quelle N. 5 e 6 figurano il tiratore, che para e risponde.

Quella N. 7 figura il tiratore, che sviluppa le azioni in tempo sull'azione di attacco.

V'ha poi un altro quadro sulla concatenazione di tutte le azioni in tempo tanto, che un attacco possa essere continuato, opponendo alle azioni in tempo altre azioni in controtempo.

Questo quadro si divide in 13 caselle, ognuna delle quali porta il nome dell'azione o posizione del tiratore.

La 1ª casella figura il tiratore, che dà l'invito.

La 2ª casella figura il tiratore, che attacca e tira.

La 3ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di controazione sull'azione di attacco.

La 4ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di arresto sull'azione di attacco.

La 5ª casella figura il tiratore, che eseguisce la botta d'inquartata sull'attacco.

La 6ª casella figura il tiratore, che eseguisce la botta di cartoccio sull'attacco.

La 7ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta in controtempo.

La 8ª casella figura il tiratore, che eseguisce una parata.

La 9ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di risposta.

La 10ª casella figura il tiratore, che eseguisce la botta di rimessa.

La 11ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta colla ripresa di azione, tanto sul ritardo, quanto sulla finta della risposta.

La 12ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di arresto sulla finta risposta.

La 13ª casella figura il tiratore, che eseguisce la botta di arresto sulla ripresa di azione.

Finalmente questi quadri possono servire di guida o colpo d'occhio per qualunque quesito di scherma ed a risolvere, in caso di dubbio, la validità del colpo o di parata di ciascuna azione schermistica. Serviranno al maestro come progressione e modo d'impartire la lezione al suo allievo; serviranno pure come norma nell'istruzione degli esercizii convenzionali.

QUADRO SINOTTICO

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOS (Maest
Quarta	1. Dalla guardia, tira dritto.	3ª.	Botta sotto in
Quarta	2. Dall'attacco di 4ª, tira cavazione in fuori.	3ª.	Botta sotto in
Quarta	3. Dall'attacco di 4ª, tira coupé in fuori.	3ª.	Coupé in dent
Quarta	4. Dall'attacco di 4ª, tira fianconata volante.	Mezzocerchio.	Cavazione di s
Terza	5. Dalla guardia, tira dritto.	4ª.	Botta dritta.
Terza	6. Dall'attacco di 3ª, tira cavazione interna col pugno in 4ª.	Mezzocerchio.	Cavazione sott
Terza	7. Dall'attacco di 3ª, tira coupé in dentro.	4ª.	Coupé in fuori
Seconda	8. Dalla guardia, tira dritto in 4ª.	Mezzocerchio.	Botta dritta.
Seconda	9. Dall'attacco di 2ª, tira botta sopra in 4ª.	4ª.	Coupé in fuori
Seconda	10. Dall'attacco di 2ª, tira sopra in 4ª.	3ª.	Botta sotto in
Seconda	11. Dall'attacco di [illegible], tira [illegible] in 4ª.	[illegible]	Coupé di roves
[illegible]	12. [illegible]	[illegible]	Botta in 4ª.

ARATA llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª caso (Maestro)
	Botta sopra in 4ª.	Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
ocerchio.	Botta dritta.	Cartoccio. Dove è possibile il cartoccio si può anche eseguire l'inquartata, cioè dall'invito di 4ª, invece di sparire col corpo in basso, tirando la botta in 2ª, si scarterà col corpo colle stesse norme dell'inquartata, eseguendo la botta precisa ad una cavazione interna, coll'avvertenza di alzare il pugno ed il braccio.
	Botta dritta.	Arresto dritto di 4ª.
	Botta sopra in 4ª.	Controazione di 2ª.
	Coupé.	Inquartata.
	Botta sopra in 4ª.	Inquartata.
	Botta sotto in 2ª.	Arresto dritto di 4ª.
	Botta dritta di 1ª.	Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sotto in 2ª.	Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
assa.	Botta sopra in 4ª.	Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
	Botta di sotto in 2ª.	Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
	Cavazione di fuori.	Controazione di 2ª.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOST (Maestro
Mezzocerchio	13. Dall'attacco di mezzocerchio, tira cavazione sotto in 2ª.	4ª bassa.	Botta alta di 4ª
Quarta	14. Dalla guardia, finta dritta e cavazione interna.	3ª e 4ª.	Finta dritta e c in fuori.
Quarta	15. Dall'attacco di 4ª, finta cavazione in fuori e cavazione in dentro, cioè *uno* e *due*.	3ª e 4ª.	*Uno* e *due* (1).
Quarta	16. Dall'attacco di 4ª, finta e fianconata volante e botta sopra di 4ª.	2ª e 3ª.	Finta sotto in 2 sopra di 4ª.
Quarta	17. Dall'attacco di 4ª, finta coupè e cavazione interna.	3ª e mezzocerchio.	Finta cavazione 2ª e botta sopra i
Terza	18. Dalla guardia, finta dritta e cavazione in fuori.	4ª e 3ª.	Finta sotto in 2 sopra in 4ª.
Terza	19. Dall'attacco di 3ª, eseguisce l'*uno* e *due*.	4ª e 3ª.	Finta coupé e c di fuori.
Terza	20. Dall'attacco di 3ª, finta sotto in 2ª e cavazione sotto in 2ª.	Mezzocerchio e 2ª.	Finta sopra e c di dentro.
Terza	21. Dall'attacco di 3ª, finta coupé e cavazione in fuori.	4ª e 3ª.	*Uno* e *due*.
Seconda	22. Dalla guardia, finta dritta e cavazione in fuori.	4ª e 3ª.	Finta coupé e c di fuori.
Seconda	23. Dall'attacco di 2ª, finta sopra e coupé	3ª e 4ª.	Finta coupé e c di dentro.

(1) Per non ripetere cavazione in fuori, cavazione in dentro ecc., si denomina col nome di

[illegible]	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
...cerchio.	Finta dritta e botta di sotto in 2ª.	1.° Arresto di sotto in 2ª. 2.° Controazione di 2ª.
	Finta sotto in 2ª e botta sopra in 4ª.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Inquartata.
	Finta coupé di rovescio e cavazione di fuori.	1.° Arresto sopra. 2.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
	Finta coupé e cavazione in dentro.	1.° Arresto sopra. 2.° Controazione sopra di 3ª col pugno in 4ª.
	Finta dritta di mezzocerchio, finta cavazione sotto in 2ª e botta sopra in 4ª.	1.° Arresto sotto di 2ª. 2.° Arresto di mezzocerchio o inquartata. 3.° Cartoccio.
	Finta coupé, finta cavazione di dentro e cavazione in fuori.	1.° Arresto di sotto. 2.° Inquartata. 3.° Cartoccio.
	Uno, due e *tre*.	1.° *Arresto sopra.* 2.° *Arresto sotto di 2ª.* 3.° *Controazione in 2ª.*
	Finta coupé in fuori, finta coupé in dentro e fianconata.	1.° *Arresto di 4ª.* 2.° *Inquartata.* 3.° *Cartoccio.*
	Finta sotto in 2ª, finta sopra in 4ª e botta sotto in 2ª.	1.° *Inquartata.* 2.° [illegible] 3.° *Inquartata.*
	Finta sopra, finta coupé in dentro e cavazione di dentro.	1.° *Inquartata.* 2.° [illegible] 3.° *Inquartata.*
[illegible]	[illegible] fianconata volante, [illegible] sopra e botta sotto	1.° [illegible] 2.° [illegible] 3.° [illegible]

'ARATA (..llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
..a e 4ª bassa.	Finta dritta e *uno* e *due*.	1.° Arresto di sotto in 2ª. 2.° Arresto sopra in 4ª. 3.° Controaz. sopra di 3ª col pugno in 4ª.
..ª e 3ª.	Finta coupé e *uno* e *due*.	1.° Arresto sotto di 2ª. 2.° Arresto dritto in 4ª. 3.° Cartoccio.
..ª e mezzocer-	Finta dritta, finta cavazione di sotto in 2ª e botta sopra in 4ª.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Cartoccio.
..zocerchio, 4ª ..a e 3ª.	Finta coupé in dentro, finta coupé in fuori e cavazione interna.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Controazione di 2ª.
	Dritto sul filo in 4ª.	Arresto dritto di 4ª, inquartata.
..zocerchio.	Botta dritta sul filo di mezzocerchio.	Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sul filo di 1ª.	1.° Arresto dritto in 4ª. 2.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sopra sul filo in 3ª.	Inquartata.
	Botta dritta.	Controazione di fianconata in 2ª.
..ocerchio.	Botta sul filo di mezzocerchio.	Controazione di legamento in 2ª.
	Botta dritta sul filo.	Controazione di 2ª.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**35.** Dalla guardia, finta dritta, finta sotto di 2ª e botta sopra in 4ª.	3ª, 2ª e 4ª.	Finta cavazione in [illegible] finta coupé in dentro e conata volante.
Seconda	**36.** Dall' attacco di 2ª finta sopra, finta coupé e cavazione di fuori.	3ª, 4ª e 3ª.	Finta sotto in 2ª, sopra in 4ª e cavazio[illegible] fuori.
Mezzocerchio	**37.** Dalla guardia, finta sotto in 2ª, finta sopra in 4ª e cavazione di fuori.	2ª, 4ª e 3ª.	*Uno, due* e *tre.*
Mezzocerchio	**38.** Dall' attacco di mezzocerchio, finta cavazione di sotto in 2ª, finta sopra in 4ª e botta sotto in 2ª.	2ª, 3ª e 1ª.	Finta dritta in 1ª, cavazione di sotto in botta sopra in 4ª.
Guardia	**39.** Dall' attacco di 3ª, cambiamento di attacco in 4ª, botta sul filo in 4ª.	4ª.	Dritto sul filo di 4ª.
Guardia	**40.** Dall'attacco di 4ª, cavazione di fuori sul filo.	3ª.	Risposta sul filo [illegible] di 3ª.
Guardia	**41.** Dall' attacco di 4ª, cambiamento di attacco in 3ª, tira botta dritta sul filo di 3ª col pugno in 4ª	3ª.	Botta sopra sul filo
Guardia	**42.** Dall' attacco di 3ª, tira cavazione interna di 4ª sul filo.	4ª.	Cavazione sul fil[illegible] fuori.
Guardia	**43.** Attacco di 4ª, fianconata di legamento in 4ª.	2ª.	Botta sopra in 4ª.
Guardia	**44.** Attacco di 4ª, fianconata di legamento in 4ª.	Ceduta di 4ª bassa	Botta dritta in 4ª.
Guardia	**45.** Dall'attacco in 4ª, fianconata di legam. in 2ª.	Ceduta di 4ª bassa	Botta dritta sul filo

TEMPO

sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso

(Maestro)

... mezzocerchio.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia	**56.** Dall'attacco di 4ª, finta di filo dritto, finta coupé in fuori e cavazione di dentro.	4ª, 3ª e 1ª.	Finta di filo in 1ª cavazione sotto in 2ª pó di rovescio.
Guardia	**57.** Dall'attacco di 4ª, finta di filo dritto, finta fianconata volante e botta sopra in 4ª.	4ª, 2ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª cavazione sotto in 2ª pé di rovescio.
Guardia	**58.** Dall'attacco in 3ª, finta di filo in 3ª e *uno* e *due*.	3ª, 4ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª di sotto in 2ª e botta in 4ª.
Guardia	**59.** Dall'attacco in 3ª, finta di filo in 3ª, finta coupé in dentro e cavazione in fuori.	3ª, 4ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª di sotto in 2ª e co cavazione.
Guardia	**60.** Dall'attacco in 3ª, finta di filo in 3ª, finta di sotto in 2ª e botta sopra in 4ª.	Mezzocerchio, 2ª e 4ª.	Finta di filo in 4ª cavazione in fuori e sotto in 2ª.
Guardia	**61.** Dall'attacco di mezzocerchio, finta di filo, finta cavazione sotto in 4ª e botta sopra in 4ª.	Mezzocerchio, 2ª e 4ª.	Finta di filo dritt coupé e cavazione i tro.
Guardia	**62.** Dall'attacco di 3ª, finta di fianconata, di mezzocerchio, finta coupé e cavazione in fuori.	Ceduta di 3ª bassa, 4ª e 3ª.	*Uno, due* e *tre*.
Guardia	**63.** Dall'attacco di 3ª, finta di fianconata, di mezzocerchio, finta di sotto in 2ª, coupé di rovescio.	1ª, 2ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª e *due*.
Guardia	**64.** Dall'attacco in 4ª, finta fianconata di 2ª, finta sopra e cavazione in fuori.	2ª, 4ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª cavazione in dentro pé in fuori.

TEMPO

... e 3ª caso

Arresto di fiancata volante

... mezzocerchio,

... col pugno in 4ª

... mezzocerchio

... sopra di 3ª col pugno

... sopra di 3ª col pugno

7

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia	**65.** Dall'attacco in 4ª, finta fianconata in 2ª finta sopra e cavazione in fuori.	2ª, 4ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª, cavazione sotto in 2ª, sopra in 4ª.
Guardia	**66.** Dall'attacco in 4ª, finta fianconata in 2ª, finta sopra e coupé in dentro.	2ª, 3ª e 4ª.	Finta di filo dritto e *due.*
Guardia	**67.** Dall'attacco in 4ª, finta fianconata in 2ª, finta coupé di rovescio e coupé in fuori.	2ª, 4ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª sotto in 2ª e botta in 4ª.
Guardia	**68.** Dall'attacco in 4ª, finta fianconata in 2ª, finta sopra e fianconata volante.	2ª, 4ª e mezzocerchio.	Finta di filo, finta zione di sotto in 2ª e sopra in 4ª.
Quarta	**69.** Dall'attacco in 4ª, finta di filo (1) e *uno, due* e *tre.*	3ª, 4ª e 3ª.	Finta di filo in 3ª, sotto in 2ª, finta sc cavazione in fuori.
Quarta	**70.** Dall'attacco in 4ª, finta di filo in 4ª, finta coupé in fuori, finta sotto in 2ª e botta sopra in 4ª.	3ª, 2ª e 4ª.	Finta di filo in 4ª e *due* e *tre.*
Quarta	**71.** Dall'attacco in 4ª, finta di filo in 4ª, finta fianconata volante, finta sopra e cavazione di dentro.	2ª, 3ª e 4ª.	Finta di filo in 4ª, cavazione in fuori, coupé in dentro e fi nata volante.
Terza	**72.** Dall'attacco in 3ª, finta di filo in 3ª e *uno, due* e *tre.*	4ª, 3ª e 4ª.	Finta di filo in 4ª, coupé e *uno* e *due.*

(1) Il filo eseguito sulle posizioni d'invito, le quali, come le posizioni di parata, servono maggi versario a non distaccare il ferro per la possibilità di una botta sul distacco, ma bensì obbligarlo a ri

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**73.** Dall'attacco in 3ª, finta di filo in 3ª, finta sotto in 2ª, finta sopra in 4ª e cavazione in dentro.	2ª, 3ª e 4ª.	Finta di filo in 4ª, coupé, finta cavazioı dentro e cavazione in 2ª.
Terza	**74.** Dall'attacco in 3ª, finta di filo in 3ª, finta coupé in dentro e *uno* e *due*.	4ª, 3ª e 4ª.	Finta di filo in 4ª, fianconata volante, fin vazione di sotto in 2ª, sopra in 4ª.
Guardia	**75.** Attacco in 4ª, legamento in 2ª e botta sopra in 4ª.	4ª.	Legamento in 2ª e sopra in 4ª.
Guardia	**76.** Attacco in 4ª, legamento in 2ª e botta sul filo di 2ª.	2ª.	Legamento in 4ª e zione in fuori.
Guardia	**77.** Attacco in 4ª, legamento in 2ª e coupé di rovescio.	3ª.	Legamento in mezı chio e botta sul filo di zocerchio.
Guardia	**78.** Attacco in 3ª, legamento in mezzocerchio e cavazione sotto in 2ª.	2ª.	Legamento in 4ª e (in fuori.
Guardia	**79.** Attacco in 3ª, legamento in 1ª e coupé di rovescio	4ª.	Legamento in 2ª e sul filo.
Guardia	**80.** Attacco in 3ª, legamento in mezzocerchio, botta sul filo di mezzocerchio	Mezzocerchio.	Legamento in 3ª e sotto in 2ª.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**81.** Attacco in 2ª, legamento in 4ª e cavazione in fuori.	3ª.	Legamento in mezı chio e botta sul filo di zocerchio.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**82.** Attacco in 2ª, legamento in 4ª e fianconata volante.	2ª.	Legamento in 4ª e zione in fuori.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**83.** Attacco in 2ª, legamento in 4ª e coupé in fuori.	3ª.	Legamento in 1ª e (di rovescio.

?ARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
	Legamento in mezzocerchio e botta sul filo di mezzocerchio.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata sul filo.
	Legamento in 4ª e coupé in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione di fianconata di legamento in 3ª.
	Legamento in 3ª e botta sotto in 2ª.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione in 2ª.
	Legamento in mezzocerchio e cavazione sotto in 2ª.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Arresto dritto in 4ª.
	Botta sotto in 2ª.	1.° Arresto di 4ª sull'alzata del ferro per eseguire lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione in fuori al momento, in cui il ferro sta per terminare lo sforzo. 3.° Inquartata.
	Botta sopra in 4ª.	1.° Arresto dritto in 4ª sull'alzata del ferro per eseguire lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione in dentro al momento, in cui il ferro sta per terminare lo sforzo. 3.° Controazione sopra di 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sul filo di 3ª.	1.° Arresto sul distacco per lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione sopra in 4ª nello sforzo. 3.° Controazione di 2ª.
	Coupé di rovescio.	1.° Arresto sul distacco per lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione sotto in 2ª sullo sforzo. 3.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sul filo di 3ª.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**84.** Attacco in 2ª, legamento in 4ª e botta sul filo di 4ª.	4ª.	Legamento in 2ª e c di rovescio.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**85.** Attacco di mezzocerchio e legamento in 3ª, botta sul filo di 3ª.	3ª.	Legamento in mezz chio e cavazione sotto
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**86.** Attacco di mezzocerchio e legamento in 3ª, botta sotto in 2ª.	Mezzocerchio.	Legamento in 3ª e sul filo di 3ª.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**87.** Attacco di mezzocerchio, legamento in 3ª e coupé in dentro.	4ª.	Legamento in 2ª e sopra in 4ª.
Guardia	**88.** Attacco di 4ª, sforzo semplice di 4ª e botta dritta.	4ª.	Coupé in fuori.
Guardia	**89.** Attacco di 3ª, sforzo semplice di 3ª e botta sopra in 4ª.	3ª.	Botta sotto in 2ª.
Guardia sulla linea bassa col pugno in 4ª o in 2ª	**90.** Attacco di 2ª, sforzo semplice di 2ª e botta sotto in 2ª.	2ª.	Botta sopra in 4ª.
Guardia sulla linea bassa	**91.** Attacco di mezzocerchio, sforzo semplice di mezzocerchio e botta dritta	Mezzocerchio.	Botta dritta.
Guardia	**92.** Attacco di 4ª, striscio di 4ª e botta dritta in 4ª.	4ª.	Cavazione in fuori.

PARATA Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
	Legamento in mezzocerchio e botta sul filo di mezzocerchio.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata sul filo.
	Legamento in 4ª e coupé in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione di fianconata di legamento in 3ª.
	Legamento in 3ª e botta sotto in 2ª.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione in 2ª.
	Legamento in mezzocerchio e cavazione sotto in 2ª.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Arresto dritto in 4ª.
	Botta sotto in 2ª.	1.° Arresto di 4ª sull'alzata del ferro per eseguire lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione in fuori al momento, in cui il ferro sta per terminare lo sforzo. 3.° Inquartata.
	Botta sopra in 4ª.	1.° Arresto dritto in 4ª sull' alzata del ferro per eseguire lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione in dentro al momento, in cui il ferro sta per terminare lo sforzo. 3.° Controazione sopra di 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sul filo di 3ª.	1.° Arresto sul distacco per lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione sopra in 4ª nello sforzo. 3.° Controazione di 2ª.
	Coupé di rovescio.	1.° Arresto sul distacco per lo sforzo. 2.° Arresto di cavazione sotto in 2ª sullo sforzo. 3.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sul filo di 3ª.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia	**93.** Attacco di 3ª, striscio di 3ª e botta sopra di 4ª.	3ª.	Botta sotto in 2ª.
Guardia	**94.** Attacco di 4ª, striscio di 2ª e botta sopra in 4ª.	3ª.	Botta sul filo di 3ª
Guardia	**95.** Attacco di 3ª, striscio di mezzocerchio e botta dritta.	1ª.	Coupé di rovescio.
Guardia	**96.** Dall'invito di 3ª, picchio di 4ª e botta dritta.	4ª.	Cavazione in fuori
Guardia	**97.** Dall'invito di 4ª, picchio di 3ª e botta sopra in 4ª.	3ª.	Botta sotto in 2ª.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**98.** Dall'invito di 3ª, picchio di mezzocerchio e botta dritta.	4ª bassa.	Botta sopra.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**99.** Dall'invito di 4ª, picchio di 2ª e botta sopra in 4ª.	3ª.	Cavazione in dent[ro] pugno in 4ª.
Guardia	**100.** Dall'invito di 2ª, picchio in 4ª e botta dritta in 4ª.	4ª.	Fianconata volant[e]
Guardia	**101.** Dall'invito di mezzocerchio, picchio in 3ª e botta sopra in 4ª.	3ª.	Coupé in dentro.
Guardia	**102.** Dalla guardia, copertina di 4ª e botta dritta.	4ª.	Fianconata di lega[ta] in 4ª.
Guardia	**103.** Dalla guardia, copertina di 3ª col pugno in 4ª e botta dritta in 4ª.	3ª.	Fianconata di lega[ta] in 3ª.

PARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
assa.	Botta dritta in 4ª.	1.° Arresto di cavazione in dentro. 2.° Controazione sopra di 3ª col pugno in 4ª.
zocerchio.	Botta dritta.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
	Coupé di fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Inquartata.
	Filo di 3ª.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata.
zocerchio.	Legamento in 3ª e botta sopra sul filo di 3ª col pugno in 4ª.	1.° Arresto di cavazione in dentro. 2.° Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
zocerchio.	Cavazione sotto in 2ª.	1.° Arresto di cavazione sotto in 2ª. 2.° Inquartata.
	Coupé in fuori.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
zocerchio.	Botta dritta.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata.
	Botta dritta in 4ª.	1.° Arresto di cavazione in dentro. 2.° Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
	Botta sopra.	1.° Arresto di cavazione in fuori. 2.° Inquartata.
ızocerchio.	Botta dritta.	1.° Arresto di cavazione in dentro. 2.° Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.

ARATA .llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª caso (Maestro)
ata di 4ª bassa	Botta dritta sopra.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Controazione di 2ª.
	Botta sul filo.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Inquartata.

no aggiungere una o più finte, a seconda che si crederà più opportuno, come le azioni

ARATE DI CONTRO.

	Botta dritta.	1.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
ocerchio.	Botta dritta.	1.° Inquartata.
	Botta sul filo di 3ª.	1.° Controazione di 2ª.
	Coupé di rovescio.	1.° Controazione di 2ª.
	Botta sul filo di 3ª.	1.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
contro di 2ª.	Finta sopra in 4ª e cavazione in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Cartoccio.
contro di 4ª.	Finta coupé e cavazione in dentro.	1.° Inquartata. 2.° Inquartata.
contro di 3ª.	Finta sotto e botta sopra.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Controazione di 2ª.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**114.** Dalla guardia, finta dritta e botta sopra.	Contro di 2ª e 4ª.	Finta fianconata v e cavazione di sotto
Quarta	**115.** Dall'attacco di 4ª, *uno* e *due*.	3ª e contro di 3ª.	Finta coupé in de cavazione in fuori.
Terza	**116.** Dall'attacco di 3ª, *uno* e *due*.	4ª e contro di 4ª.	Finta fianconata d mento e cavazione in
Prima	**117.** Dall'attacco di 1ª, finta cavazione interna e cavazione in fuori.	4ª bassa e contro di 4ª.	Finta fianconata di mento in 4ª e botta
Mezzocerchio	**118.** Dall'attacco di mezzocerchio, finta cavazione sotto in 2ª e botta sopra in 4ª.	2ª e contro di 2ª.	Finta sopra e cou fuori.
Seconda	**119.** Dall'attacco di 2ª, finta sopra e cavazione di sotto in 2ª.	Mezzocerchio e contro di mezzocerchio.	Finta sotto di cav in 2ª e botta sopra i
Quarta	**120.** Dall'attacco di 4ª, circolazione in fuori.	Due contri di 4ª.	Finta coupé e cav in fuori.
Terza	**121.** Dall'attacco di 3ª, circolazione in dentro.	Due contri di 3ª.	Circolazione in de
Mezzocerchio	**122.** Dall'attacco di mezzocerchio, circolaz. di 2ª.	Due contri di mezzocerchio.	Circolazione in d col pugno in 4ª.
Prima	**123.** Dall'attacco di 1ª, circolazione sotto col pugno in 4ª.	Due contri di 1ª.	Circolazione di 1ª.
Seconda	**124.** Dall'attacco di 2ª, circolazione in 2ª.	Due contri di 2ª.	Circolazione in 2ª.
Quarta	**125.** Dall'attacco di 4ª, finta cavazione in fuori e circolazione in dentro.	3ª e due contri di 3ª.	Finta di filo in 3ª colazione in dentro.

ARATA. llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
zzocerchio e di mezzo-).	Finta dritta e cavazione sotto in 2ª.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione sopra in 3ª col pugno in 4ª.
contro di 4ª.	Finta dritta e fianconata volante.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Inquartata.
ita di 4ª bas-ontro di 4ª.	*Uno* e *due*.	1.° Inquartata. 2.° Cartoccio.
contro di 2ª.	Finta sopra e cavazione in fuori.	1.° Arresto di coupé di rovescio. 2.° Cartoccio.
contro di 4ª.	Finta fianconata di legamento e botta sopra.	1.° Arresto sopra. 2.° Controazione in 3ª col pugno in 4ª.
contro di 2ª.	Finta sopra e coupé in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione di 2ª.
contri di 4ª.	Finta di filo e coupé.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Cartoccio.
contri di 3ª.	Finta coupé e cavazione in dentro.	1.° Inquartata. 2.° Inquartata.
contri di mez-hio.	Finta di filo e coupé.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Controazione di 2ª.
contri di mez-hio.	Circolazione di mezzo-cerchio.	1.° Arresto di coupé di rovescio. 2.° Controazione di 2ª.
contri di 2ª.	Finta sopra e cavazione in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Controazione di 3ª col pugno in 4ª.
due contri di	Finta coupé e circolazione in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Inquartata. 3.° Inquartata.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**126.** Dall'attacco di 3ª, finta cavazione in dentro e circolazione in fuori.	4ª e due contri di 4ª.	Finta dritta e circo ne in fuori.
Mezzocerchio	**127.** Dall'attacco di mezzocerchio, finta cavazione sotto in 2ª e circol. in 2ª.	2ª e due contri di 2ª.	Finta sopra e circ ne in 2ª.
Prima	**128.** Dall'attacco di 1ª, finta cavazione sotto in 2ª e circolazione in fuori.	4ª bassa e due contri di 4ª.	Finta coupé e circ ne di dentro.
Seconda	**129.** Dall'attacco di 2ª, finta sopra e circolazione di 2ª.	Mezzocerchio e due contri di mezzocerchio.	Finta dritta e circ ne di 2ª.
Quarta	**130.** Dall'attacco di 4ª, finta coupé e circolazione in dentro.	1ª e due contri di 1ª.	Finta coupé di ro e circolazione di fuo
Quarta	**131.** Dall'attacco di 4ª, finta fianconata volante e circolazione in 2ª.	Mezzocerchio e due contri di mezzocerchio.	Finta dritta e circ ne di 2ª.
Terza	**132.** Dall'attacco di 3ª, finta sotto in 2ª e circolazione in 2ª.	Mezzocerchio e due contri di mezzocerchio.	Finta di filo e ci zione in dentro.
Terza	**133.** Dall'attacco di 3ª, finta coupé in dentro e circolazione in fuori.	4ª e due contri di 4ª.	Finta coupé in fuor di coupé in dentro e zione in dentro.
Quarta	**134.** Dall'attacco di 4ª, finta circolazione in fuori e cavazione in dentro.	Contro di 4ª, 3ª e mezzocerchio.	Finta circolazione in 2ª e botta sopra i
Quarta	**135.** Dall'attacco di 4ª, finta circolazione in fuori e fianconata volante.	Due contri di 4ª e mezzocerchio.	Finta circolazione e coupé di rovescio.
Quarta	**136.** Dall'attacco di 4ª, finta circolazione in fuori e coupé in fuori.	Due contri di 4ª e 3ª.	Finta di filo e ci zione in dentro.

?ARATA ꓥllievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
due contri di	Finta coupé e circolazione in dentro.	1.° Inquartata. 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Cartoccio.
ızzocerchio e ›ntri di mezzo-io.	Finta dritta e circolazione di 2ª.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Controazione in 2.ª
due contri di	Finta di filo e circolazione.	1.° Arresto di coupé di rovescio. 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Cartoccio.
ızzocerchio e ontri di 1ª.	Finta coupé di rovescio e circolazione in fuori.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Arresto sopra in 4ª. 3.° Controazione di 2ª.
due contri di	Finta fianconata volante e circolazione di 2ª.	1.° Arresto dritto in 4ª. 2.° Inquartata. 3.° Inquartata.
due contri di ›cerchio.	Finta dritta e circolazione sotto col pugno in 4ª.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2. Arresto sopra in 4.ª 3.° Controazione in 2ª.
uta di 3ª bassa contri di 3ª.	Finta coupé e circolazione in fuori.	1.° Arresto sopra in 4ª. 2.° Arresto sopra in 4.ª 3.° Controazione in 2ª.
due contri di	Finta sotto in 2ª e circolazione in 2ª.	1.° Arresto dritto in 4ª. 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Cartoccio.
tro di mezzo-io, 2ª e 4ª.	Finta circolazione in fuori e cavazione in dentro.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Arresto sotto in 2.ª 3.° Inquartata.
ıtro di mezzo-io, 2ª e 4ª.	Finta circolazione in fuori e coupé.	1.° Arresto sotto in 2ª. 2.° Arresto sotto in 2.ª 3.° Controazione di 2ª.
ızzocerchio e ›ntri di mezzo-io.	Finta dritta e circolazione in 2ª.	1.° Arresto sotto in 2.ª 2.° Arresto sotto in 2ª. 3.° Arresto dritto in 4ª.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**137**. Dall'attacco di 3ª, finta circolazione in dentro e cavazione in fuori.	Contro di 3ª, 4ª e 3ª.	Finta circolazion tro e coupé in fuo
Terza	**138**. Dall'attacco di 3ª, finta circolazione in dentro e coupé in dentro.	Due contri di 3ª e 4ª.	Finta circolazion ri e cavazione in
Terza	**139**. Dall'invito di 3ª, finta circolazione in dentro e botta sotto in 2ª.	Due contri di 3ª e 2ª.	Finta sopra e zione in fuori.
Mezzocerchio	**140**. Dall'attacco di mezzocerchio, finta circolazione di 2ª e botta sopra	Contro di mezzocerchio 2ª e 4ª.	Finta dritta e zione in fuori.
Mezzocerchio	**141** Dall'attacco di mezzocerchio, finta circolazione sotto col pugno in 4ª, cavazione sotto in 2ª.	Due contri di mezzocerchio e 2ª.	Finta sopra e zione in dentro.
Prima	**142**. Dall'attacco di 1ª, finta circolazione di 2ª e botta sopra.	Contro di 1ª, 2ª e 1ª.	Finta circolazio e coupé di rovesci
Seconda	**143**. Dall'attacco di 2ª, finta circolazione di 2ª e botta sopra in 4ª.	Due contri di 2ª e 3ª.	Finta circolazion tro e cavazione in
Dalla guardia	**144**. Dall'attacco di 4ª, finta di filo cavazione in fuori in 2ª.	4ª e contro di 4ª.	Finta di filo e c fuori.
Dalla guardia	**145**. Attacco in 4ª, finta fianconata di legamento e botta sopra.	2ª e contro di 2ª.	Finta di filo di sopra.
Dalla guardia	**146**. Attacco in 4ª, legamento in 2ª e finta sopra in 4ª e cavazione in fuori.	4ª e contro di 4ª.	Finta di filo in 4 in fuori.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Dalla guardia	**147.** Attacco di 4ª finta di filo e coupé in fuori.	4ª e contro di 4ª.	Finta coupé in f fianconata volante.
Dalla guardia	**148.** Attacco di 3ª finta di filo e cavazione in dentro.	3ª e contro di 3ª.	Finta di filo in 3ª vazione in 2ª.
Dalla guardia	**149.** Attacco di 3ª finta di filo e coupé in dentro.	3ª e contro di 3ª.	Finta di filo in 3ª pé di rovescio.
Dalla guardia	**150.** Attacco di 3ª finta fianconata di 3ª e cavazione sotto in 2ª.	Mezzocerchio e contro di mezzocerchio.	Finta di filo di n cerchio e cavazione
Dalla guardia sulla linea bassa in 2ª	**151.** Attacco di 2ª finta di filo e botta sopra.	2ª e contro di 2ª.	Finta sopra e cav in fuori.
Dalla guardia	**152.** Attacco di 1ª finta di filo in 1ª e cavazione in 2ª.	Mezzocerchio e contro di mezzocerchio.	Finta di filo di n cerchio e cavazione i tro col pugno in 4ª.
Dalla guardia	**153.** Attacco di mezzocerchio finta di filo e cavazione sotto in 2ª.	Mezzocerchio e contro di mezzocerchio.	Finta di filo di n cerchio e cavazione in 2ª.
Guardia	**154.** Attacco di 4ª, legamento in 2ª e botta sul filo di 2ª.	Contro di mezzocerchio.	Botta sul filo in n cerchio.
Guardia	**155.** Dall'attacco di 3ª, legamento in mezzocerchio e botta sul filo di mezzocerchio.	Contro di 2ª.	Legamento in 4ª e (
Guardia	**156.** Attacco di 3ª, legamento in 1ª e botta sul filo di 1ª.	Contro di 2ª.	Legamento in 4ª colazione in fuori.
Guardia	**157.** Attacco di mezzocerchio e legamento in 3ª e botta sul filo di 3ª.	Contro di 4ª.	Legamento in 2ª e sul filo di 2ª.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia	158. Attacco di 2ª e legamento in 4ª e botta sul filo di 4ª.	Contro di 3ª.	Legamento in 1ª coupé di rovescio e zione in fuori.

Aggiungendovi più finte, valgono

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia	159. Attacco di 4ª, copertina in 4ª e botta dritta.	Contro di 3ª.	Fianconata di leg in 3ª.
Guardia	160. Attacco di 3ª, copertina in 3ª e botta sopra col pugno in 4ª.	Contro di 4ª.	Fianconata di leg in 4ª.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	161. Attacco di mezzocerchio e deviamento in mezzocerchio e botta dritta di mezzocerchio.	Contro di 2ª.	Botta sul filo.
Guardia sulla linea bassa in 2ª	162. Attacco di 1ª deviamento in 1ª e botta dritta in 1ª.	Contro di 2ª.	Circolazione in 2
Guardia sulla linea bassa in 2ª	163. Attacco di 2ª deviamento in 2ª e botta sotto di 2ª.	Contro di mezzocerchio.	Legamento in 3ª e lazione in dentro.
Guardia	164. Dalla posizione d'invito di 3ª, 2ª o mezzocerchio, picchio in 4ª e botta dritta.	Contro di 3ª.	Finta sotto in 2ª sopra in 4ª.
Guardia	165. Dalla posizione d'invito di 4ª, mezzocerchio o 2ª, picchio in 3ª e botta sopra in 4ª.	Contro di 4ª.	Circolazione in fı
Guardia sulla linea bassa in 2ª	166. Dalla posizione d'invito di 2ª, 3ª o 4ª, picchio in mezzocerchio e botta dritta.	Contro di 2ª.	Legamento in 4ª e zione in fuori.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**167.** Dalla posizione d'invito in mezzocerchio di 4ª, 3ª o 1ª, picchio di 2ª e botta sotto di 2ª.	Contro di mezzocerchio.	Legamento in 3ª e lazione in dentro.
Guardia	**168.** Attacco di 4ª e picchio di cambiamento in 3ª e circolazione in dentro.	Due contri di 3ª.	Finta sotto, finta e cavazione in fuori
Guardia	**169.** Attacco di 3ª e picchio di cambiamento in 4ª con circolaz.ª in fuori.	Due contri di 4ª.	Finta di filo, finta e *uno, due.*
Guardia sulla linea bassa	**170.** Attacco di 2ª o picchio di cambiam.º in mezzocerchio o 1ª e circolazione in 2ª.	Due contri di mezzocerchio.	Legamento in 3ª *due* e *tre.*
Guardia sulla linea bassa	**171.** Attacco di mezzocerchio o 1ª, picchio di cambiamento in 2ª, finta sopra e cavazione in fuori.	4ª e contro di 4ª.	Finta coupé e fian volante.

CONCATENAZIONE DELL

coi nomi delle azioni di tempo possib

MAESTRO	Allievo	MAESTRO				
Invito	Attacco	Controazione	Arresto	Inquartata	Cartoccio	Azion in con temp
1	2	3	4	5	6	7
Quarta	1. Dalla guardia, tira dritto.	Controazione di 3ª col pugno in 4ª	—	—	—	—
Quarta	2. Dalla guardia, finta dritta.	—	Stoccata di 2ª sotto	—	—	—
Quarta	3. Dall'attacco di 4ª, cavazione in fuori.	—	—	—	Cartoccio	—
Quarta	4. Dall'attacco di 4ª, coupè in fuori.	—	Stoccata di 4ª	—	—	—
Quarta	5. Dall'attacco di 4ª, finta cavazione in fuori.	—	—	—	—	Finta e botta
Quarta	6. Dall'attacco di 4ª, fianconata volante.	—	—	—	—	—
Quarta	7. Dall'attacco di 4ª, finta fianconata volante.	—	Botta in 4ª	—	—	—
Guardia	8. Dalla guardia, botta di filo in 4ª	—	—	Inquartata	—	—
Guardia	9. Dalla guardia, finta di filo in 4ª	—	Botta di cavazione in fuori	—	—	—

MAESTRO	Allievo	MAESTRO				
Invito	Attacco	Controazione	Arresto	Inquartata	Ca...	
1	2	3	4	5		
Guardia	10. Dalla guardia, copertina di 4ª.	—	Cavazione in fuori	—		
Guardia	11. Dall'invito di 3ª, picchio di 4ª.	—	Cavazione in fuori	—		
Guardia	12. Dall'attacco (1) di 4ª, legamento in 2ª.	—	Botta sopra in 4ª			
Terza	13. Dalla guardia, botta dritta in 4ª	—	—			
Terza	14. Dalla guardia, finta dritta.	—	—	—	[illegible]	—
Terza	15. Dall'attacco di 3ª, cavazione in dentro.	—	—	—	—	—
Terza	16. Dall'attacco di 3ª, coupé in dentro.	—	Stoccata di [illegible]	—	—	—
Terza	17. Dall'attacco di 3ª, botta sotto in 2ª.	Controazione di 2ª	—	[illegible]	—	—
Terza	18. Dall'attacco di 3ª, finta cavazione in dentro.	—	—	—	—	—
Terza	19. Dall'attacco di 3ª, finta coupé in dentro.	—	[illegible]	—	—	—

(1) Lo stesso arresto di cavazione che sta sul picchio lo [illegible]

Allievo		MAESTRO			Allievo
...rata	Risposta	Rimessa	Ripresa di azione, sia sul ritardo della risposta, come sulla finta della risposta	Arresto sulla finta risposta	Arresto sulla ripresa di azione
8	9	10	11	12	13
...ntro ...i 4ª	Coupé di fuori	—	—	Stoccata di 4ª	—
...3ª	Finta sotto di 2ª e finta sopra in 4ª	—	—	Stoccata sotto in 2ª	—
...lez- ...rchio	Finta cavazione sotto in 2ª	—	Finta sopra in 4ª	—	Stoccata sotto in 2ª
...1ª	Finta coupé di rovescio	—	Finta sotto in 2ª e botta sopra in 4ª	—	—
...e 3ª	—	Finta sotto	Finta sotto in 2ª	—	Stoccata sopra in 4ª
...lez- ...rchio	Legamento in 3ª	—	Finta sotto e circolazione in 2ª	—	—
...1ª	Finta dritta e finta cavazione in fuori	—	—	Stoccata sotto in 2ª	—
...ata di ...assa	Finta coupé in fuori	—	Finta sotto in 2ª, finta sopra in 4ª e cavazione in fuori	—	—
...ez- ...rchio	Finta cavazione in 2ª	—	Finta sopra e circolazione in fuori	—	—
...ontro ...1ª e 3ª	Finta sotto in 2ª	—	Finta sopra in 4ª	—	Stoccata sotto in 2ª

MAESTRO	Allievo	MAESTRO				
Invito	Attacco	Controazione	Arresto	Inquartata	Cartoccio	Azi in co ten
1	2	3	4	5	6	
Terza	**20.** Dall'attacco in 3ª, finta sotto in 2ª.	—	Stoccata sopra in 4ª	—	—	—
Guardia	**21.** Dalla guardia, botta sul filo in 3ª.	Controazione di 3ª sul filo	—	—	—	—
Guardia	**22.** Dalla guardia, finta sul filo di 3ª.	—	—	—	—	Finta zio in dei circola di
Guardia	**23.** Dalla guardia, copertina di 3ª.	—	—	Inquartata	—	—
Guardia	**24.** Dall'attacco in 3ª, fianconata di legamento in 3ª	Controazione di filo in 3ª	—	—	—	—
Guardia	**25.** Dall'invito di 3ª, picchio in 4ª.	—	—	—	—	*Uno*
Guardia	**26.** Dalla guardia, finta fianconata di 3ª.	—	Stoccata sopra in 4ª	—	—	—
Guardia	**27.** Dall'attacco di 3ª, fianconata di mezzocerchio	Controazione di mezzocerchio	—	—	—	—
Guardia	**28.** Dall'attacco di 3ª, legamento in mezzocerchio	–	—	—	—	Finta in 2ª e di ro
Seconda	**29.** Guardia o attacco di 2ª, botta sopra in 4ª.	Controazione di 3ª col pugno in 4ª	—	—	—	—

Allievo

Arresto
sulla ripresa
di azione

11

MAESTRO	Allievo	MAESTRO				
Invito	Attacco	Controazione	Arresto	Inquartata	Cartoccio	A in (t(
1	2	3	4	5	6	
Seconda	**30**. Guardia o attacco di 2ª, finta dritta in 4ª.	—	—	—	—	Fint in 2 sopr circo in
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**31**. Dall'attacco di 2ª, botta sul filo di 2ª.	Controazione di 2ª	—	—	—	
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**32**. Dall'attacco di 2ª, finta sul filo di 2ª.	—	Stoccata sopra in 4ª	—	—	
Seconda	**33**. Dall'attacco di 2ª, deviamento di 2ª.	—	—	—	—	Fint e c in
Seconda	**34**. Dall'invito di 3ª o di 4ª, picchio in 2ª.	—	Stoccata sopra in 4ª	—	—	
Mezzocerchio	**35**. Dall'attacco di mezzocerchio, cambiamento di attacco in 2ª.	—	Stoccata sopra in 4ª	—	—	
Guardia sulla linea bassa in 2ª	**36**. Dall'attacco di 2ª, legamento in 4ª.	—	—	—	—	Finta zi in fi circo in (
Mezzocerchio	**37**. Dalla guardia, botta sotto in 2ª	Controazione di 2ª	—	—	—	
Mezzocerchio	**38**. Dalla guardia, finta sotto in 2ª	—	—	—	—	[illegible] circol in [illegible]

MAESTRO	**Allievo**	MAESTRO				
Invito	Attacco	Controazione	Arresto	Inquar-tata	Car-toccio	A… in c… te…
1	2	3	4	5	6	
Guardia	**39**. Attacco di mezzocerchio, botta sul filo di mezzocerchio.	Controazione di mezzocerchio	—	—	—	
Guardia	**40**. Attacco di mezzocerchio e finta di filo di mezzocerchio.	—	—	—	—	Fint… in 2ª sopr… circo… in
Seconda	**41**. Dall' attacco di 2ª, cambiamento d'attacco in mezzocerchio.	—	—	—	—	Fint… zion… in 2ª sopr… e
Mezzocerchio	**42** Dall' attacco di mezzocerchio, legamento in 3ª.	—	Stoccata sotto di cavazione in 2ª	—	—	
Mezzocerchio	**43**. Dall' attacco di mezzocerchio, deviamento di mezzocerchio.	—	—	—	—	Circ… sott…
Guardia	**44**. Dall'invito di 3ª, picchio di mezzocerchio.	—	Stoccata sotto di cavazione in 2ª	—	—	

llievo	MAESTRO				Allievo
Risposta	Rimessa	Ripresa di azione, sia sul ritardo della risposta, come sulla finta della risposta	Arresto sulla finta risposta		Arresto sulla ripresa di azione
9	10	11	12		13
—	Cavazione sotto in 2ª	—	—		—
—	—	Finta sotto di 2ª e circolazione di 2ª	—		—
—	—	*Uno, due* o *tre*	—		—
Finta cavazione sotto in 2ª	—	—	Stoccata sopra in 4ª		—
—	Botta sopra in 4ª	—	—		—
Legamento in 4ª	—	*Uno, due* e *tre*	—		—

ESERCIZII CONVENZIONALI DI SPADA.

Questi esercizii, quanto più saranno ripetuti e studiati con perfezione nella loro pratica esecuzione, tanto più importeranno l'equilibrio e l'eleganza della guardia; abitueranno l'occhio alla misura ed alla complicazione dei movimenti per qualunque azione di scherma; ottenendo così la precisione nei movimenti del ferro e molta conoscenza per quel, che ne riguarda il tatto.

Gli esercizii convenzionali hanno luogo quando, prima di un attacco, si stabilisca l'azione, che si vuol sviluppare, come per quello che tira, così per quello che para.

I.° Esercizio. Della stoccata e parata semplici.

Di due tiratori, che chiameremo *A* e *B*, trovantisi di fronte in guardia, a giusta misura, come si vedrà dalle linee del Piano Regolatore, quello che para, dalla posizione di guardia in linea, darà l'invito, prendendo la posizione di 4ª, l'altro a suo tempo tirerà la stoccata dritta a fondo. Il paratore eseguirà la parata di 3ª, e farà la risposta sotto in 2ª, che l'altro parerà, ritornando in guardia.

A questo punto il maestro osserverà con rigore la precisione di ogni azione; dirà e farà osservare ai due tiratori la loro posizione di guardia e la precisione dei loro movimenti, tanto del corpo, quanto del ferro, prima di rimettersi in guardia. — Colle stesse norme eseguiranno il medesimo esercizio da tutti gli inviti, ripetendoli, affinchè quello, che prima parava, eseguisca la stoccata, e l'altro la parata.

Si ricorda per norma che lo scopo principale di questi esercizii non è solamente di toccare la stoccata, ma bensì

la precisione di tutti i movimenti, come nell'eseguire l'affondo, così pel ritorno in guardia, e parimenti per tutte le azioni del ferro tanto di offesa, quanto di difesa. Valgano queste norme per tutti gli esercizii convenzionali.

II.° Esercizio. Della cavazione su tutti gli inviti, con parate e risposte semplici.

III.° Esercizio. Parare la cavazione colla parata di contro da tutti gl' inviti. La risposta come sopra.

IV.° Esercizio. Di una finta e stoccata da destra a sinistra, dall'alto in basso e viceversa a seconda dell'invito. Quello che para eseguirà due parate semplici e risponderà con finta.

V.° Esercizio. Di due finte e stoccata su ogni posizione d'invito. Il paratore eseguirà tre parate semplici, coll'avvertenza di non scomporsi nella guardia e di non uscire colla spada fuori dalle linee del Piano Regolatore. La risposta come sopra.

VI.° Esercizio. Delle doppie cavazioni (o circolazioni) e di una parata di contro e una semplice. Quello, che para, risponderà come sopra.

VII.° Esercizio. Di una parata semplice e una di contro, su di una finta e stoccata dell' avversario. La risposta come sopra.

VIII.° Esercizio. Di due parate di contro sulla stoccata di doppia cavazione, che tira l' avversario. La risposta come sopra.

IX.° Esercizio. Della stoccata sul filo da tutte le posizioni. La risposta sul filo o con finta di filo.

X.° Esercizio. Della finta di filo e stoccata. La risposta come sopra.

XI.° Esercizio. Dei legamenti con stoccata di filo o volante, dopo il legamento. La risposta di filo o volante, dopo il legamento.

XII.° Esercizio. Della copertina nella linea alta dei

le azioni di attacco sul ferro avversario in modo, da non farsi cavare in tempo, e di avanzare con tanta velocità e tanta espressione nelle azioni volanti, da non lasciar tempo all'avversario di eseguire l'arresto al momento del passo avanti.

XXIII.° Della rimessa semplice o di cavazione. Resterà a scelta di quello, che attacca, eseguire quale delle due rimesse sia la più opportuna. La risposta a volontà.

XXIV.° Esercizio. Delle azioni in controtempo, cioè della finta arresto e stoccata di seconda o terza intenzione. La risposta come sopra.

XXV.° Esercizio. Della ripresa d'azione (o ripigliata), cioè fingere la rimessa, eseguendo la stoccata di seconda o terza intenzione. La risposta a volontà.

XXVI.° Esercizio. Del raddoppio, cioè quello, che para, fa un passo indietro, senza rispondere, e l'altro eseguisce il raddoppio, riprendendo l'azione a volontà. Quello, che para, la seconda volta avrà pure la risposta a volontà.

XXVII.° Esercizio. Della stoccata di cartoccio e dell'inquartata. La risposta come sopra.

XXVIII.° Esercizio. Parare, lasciando a scelta dell'avversario di attaccare con quella azione, che creda migliore. La risposta a volontà.

XXIX.° Sugli incontri.

I.° Esercizio. Due tiratori di fronte, uno dei quali attacca il suo avversario per toccarlo e l'altro, in luogo di pararsi, tira senza punto curarsi del colpo per colpo, rimanendo *tutta la cura* a quello, che attacca, di trovare il miglior mezzo possibile per toccare, senza rimanere toccato.

II.° Esercizio. Quello, che attacca, non curando il colpo per colpo, anche dopo tirato, cercherà di ripetere altro colpo, lasciando tutta l'attenzione a quello, che para, di toccare il suo avversario senza rimanere toccato.

VI.° Quando si progetti di eseguire una stoccata di controazione e, invece di partire colla botta sulla finale dell'avversario in quel dato punto, che questi era certo di poter colpire, si parta in altra direzione, rimanendo così impossibile l'opposizione del nostro ferro per salvarsi dal colpo avversario; la colpa dell'incontro è di chi eseguisce la controazione.

VII.° Quando, dopo la parata, si ritardi la risposta in modo, da lasciare tempo all'avversario di eseguire la botta di rimessa; avvenendo la risposta ritardata, cioè fuori di tempo, nell'incontro lo sbaglio è di chi risponde dopo un ritardo, tanto sulla parata stabile, quanto dopo un distacco del ferro o dopo un passo indietro.

VIII.° Quando, sopra un attacco di più finte, venga fatta una botta in tempo e, senza curarsi punto della botta già ricevuta, l'attaccante continui la sua azione, nell'incontro lo sbaglio è dell'attaccante, perchè sul terreno, dopo essere stato ferito, non potrebbe continuare la sua azione; anche se la ferita fosse leggera, i padrini impedirebbero la continuazione dell' attacco.

IX.° Quando quello, che para, risponda senza compiere del tutto la parata, cioè, rimanendo toccato, risponda lo stesso; nell'incontro lo sbaglio è di chi risponde.

X.° Quando il tiratore usi delle sparizioni, in luogo delle parate, e non tolga del tutto il suo corpo in modo, che rimanga toccato nel tempo stesso, in cui tocca il suo avversario, nell'incontro lo sbaglio è di chi fa la sparizione.

XI.° Nell' incontro, che comunemente chiamasi *incontro d'arte*, quando cioè due tiratori partono nel medesimo tempo con azioni di offesa, rimanendo entrambi toccati, il torto è reciproco; tale incontro potrà ripetersi fra quei tiratori, che trascurino l'importanza dell'attacco, come nel farsi attaccare, così nell' attaccare il proprio avversario o, per meglio dire, fra quei tiratori, che pensino sempli-

cemente l'azione, da loro progettata, senza punto curarsi di quello, che può fare il loro avversario.

Il tiratore dovrà evitare tali inconvenienti, altrimenti ben poco servirebbe lo studio della scherma, perchè ferire e rimaner ferito non è l'obbiettivo dello schermitore.

NORME PEL DESTRO CHE TIRA CON UN SINISTRO

E PEL SINISTRO, CHE TIRA CON UN ALTRO SINISTRO.

Per la lezione a chi tira sinistro valgono le stesse norme del destro per la guardia, per la misura, per l'esecuzione, per le denominazioni delle azioni, etc., colla differenza che tutte le finali, che terminerebbero al petto fra due destri, tirando con un sinistro, dovranno terminare al fianco e quelle, che terminano al fianco destro fra due dritti, tirando con un sinistro, terminano al petto, cioè alla parte sinistra. La cavazione in fuori, che si tira al sinistro, sia semplice, sia dopo una finta o dopo una parata di mezzocerchio, può essere tirata tanto col pugno in 4ª quanto col pugno in 2ª.

Un motivo, per cui il tiratore destro generalmente resta disorientato, trovandosi di fronte ad un tiratore sinistro, è la mancanza di abitudine nel tirare con un mancino; al contrario il tiratore sinistro è continuamente esercitato con chi tira destro, tanto nella lezione, quanto nell'assalto. — Così pure il sinistro, trovandosi di fronte ad un avversario sinistro, si troverà nel medesimo caso del tiratore destro, che non sia abituato a tirare col sinistro.

Per quanto particolareggiate siano le regole, che può adoperare un maestro, che dà lezione colla mano destra ad un destro, che si batte con un sinistro, sarebbero insufficienti, perchè non è questione di teoria, bensì di

pratica; infatti il tiratore destro di fronte ad un tiratore sinistro, come un tiratore sinistro di fronte ad altro tiratore sinistro, si troveranno entrambi spostati per la mancanza d'abitudine della mano e dell'occhio nel dovere agire contro un bersaglio e movimento, differente da quello, al quale furono abituati.

Perciò sarà necessario che il maestro sia esercitato anche colla mano sinistra, affinchè possa dare la lezione al destro, che deve tirare col sinistro, come al sinistro che deve tirare con altro sinistro. Le stesse norme varranno per la sciabola.

AVVERTENZA.

La tenuta, che usasi comunemente nelle sale d'armi per igiene, è di lana. — Sarà necessario che la giubba abbia dalla parte destra del petto, e per circa 10 cent. dalla manica (se il tiratore è destro, ed a sinistra, se il tiratore è mancino), o sopra la giubba, o tra la fodera. o la stoffa, una tela di vela, per assicurare maggiormente la parte più esposta ai colpi di puntata, così nella sciabola come nella spada. — Sarà pure utilissimo far uso di un para-pancia di tela o di pelle di dante, tanto pei colpi di sciabola, quanto per le puntate di spada e sciabola tirate basse.

Con tali precauzioni, accadendo anche che una lama si spezzasse, non si correrà nessun pericolo.

Fig. 21. Guanto con crespino per la spada.

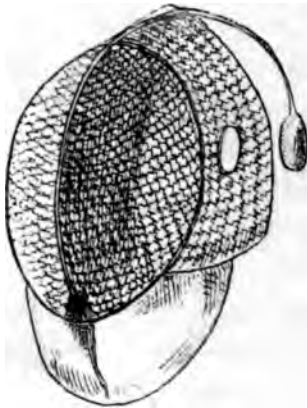



Fig. 22. Maschera per la spada.

Fig. 23. Guanto per la spada.

TEORIA DI SCIABOLA

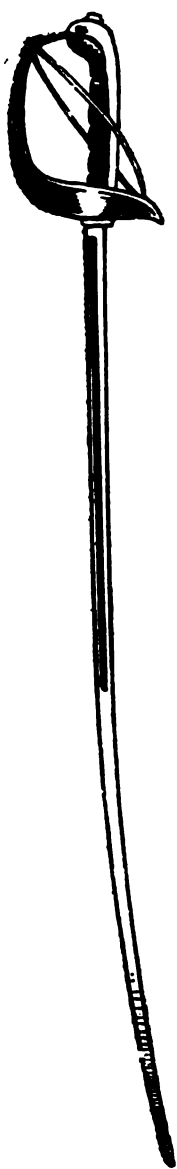



Fig. 24. Sciabola Italiana, sistema Redaelli.

CAPO V

Principii fondamentali per la scherma di sciabola.

Il modo d'impugnar la sciabola, le forze del braccio, che si devono impiegare per maneggiarla, l'elasticità del corpo nell'assecondare i movimenti del ferro, la loro precisione e velocità, lo studio dell' istinto umano sotto l'impressione di un'azione di scherma e, nel complesso, lo studio della potenza spirituale, che deve agire simultaneamente colla parte meccanica della scherma, formano le basi fondamentali di questo metodo d'insegnamento. — Quanto più la sciabola sarà tenuta ferma ed equilibrata nel pugno e maneggiata per movimento principale dell' avambraccio, tanto più i colpi e le parate riusciranno destri e veloci e con giusta direzione del filo.

La forza elastica, la lunghezza, la direzione e la velocità, sono i requisiti di ogni colpo: la forza educata, per ottenere la velocità; la lunghezza, per poter toccare l'avversario alla maggiore distanza possibile; la direzione, perchè il colpo sia portato là, dove si vuole, per filo e non di piatto; la velocità, per assecondare, quanto più presto sia possibile, il pensiero e per aumentare l'effetto del colpo e prevenirne la parata.

I molinelli e la puntata formano il complesso dell'insegnamento; i molinelli sono combinati in modo e fatti eseguire con tale progressione, che, mentre sviluppano nell'allievo la necessaria forza ed elasticità, insegnano nel

medesimo tempo i movimenti, che dovrà fare il ferro nella progressiva esecuzione dei diversi colpi e delle diverse parate di scherma, una serie progressiva di esercizii, di colpi e parate, modellati sui molinelli, che di mano in mano aumentano di complicazione e di velocità, fino a rappresentare il loro vero perfezionamento in qualunque azione di scherma. Questi esercizi, sviluppati e perfezionati nella loro applicazione, col concorso dell' azione morale della scherma, studiata nell'istinto dell'uomo, che agisce sotto l' impressione dell' offesa o della difesa, formano il complesso dell'arte vera della scherma.

Nell'insegnamento non abusi mai il maestro di troppe parole e di troppi ragionamenti, ma ogni spiegazione sia chiara, concisa e seguita dalla materiale esecuzione del movimento spiegato, fatta in modo, da lasciare la più proficua impressione nell'allievo, affinchè egli possa imitarlo. Si osservi con rigore la progressione dell'insegnamento e si studii di applicarlo nei suoi particolari alla diversa intelligenza ed attitudine fisica dell'allievo. Quanto più l'allievo avrà imparato ad equilibrare il peso del corpo nei suoi diversi movimenti ed il corpo sarà reso pieghevole ed elastico, tanto più facilmente egli potrà progredire nell'istruzione della scherma e specialmente nella sciabola. Sarà quindi necessario che egli sia esercitato in pari tempo anche nella ginnastica e, a tal uopo, possibilmente nelle ore, in cui non ha luogo la scherma.

Istruzione pratica.

1. Nomenclatura della sciabola.

La sciabola, ferro destinato a vibrare colpi di taglio e di punta, si considera divisa in tre parti, cioè: *impugnatura, guardia* e *lama.*

Nell'impugnatura si distinguono: il *manico di legno*, la *cappetta in ferro*, ed il *bottone del codolo.*

Nella guardia si distinguono: la *guardia propriamente detta* e le *branche.*

Nella lama si distinguono: la *punta,* il *filo,* il *falso filo,* il *dorso,* lo *sguscio* ed il *codolo.*

La lama si considera anche divisa in cinque parti, cioè: *doppio forte, forte, centro, debole* e *doppio debole:* ogni parte, come si vede, rappresenta un quinto della lunghezza della lama. Il doppio forte è la parte della lama vicina all'impugnatura; il doppio debole è la parte, che comprende la punta; il forte è la parte più vicina al doppio forte; il debole la parte più vicina al doppio debole; il centro è la parte più centrale della lama. Nella sciabola si distinguono pure due centri, cioè: *centro di gravità* e *centro di percossa.* Per *centro di gravità* s'intende quel punto della lama, che stabilisce l'equilibrio della sciabola in istato di quiete, appoggiata in senso orizzontale sopra un sostegno; per *centro di percossa* s'intende quel punto della lama, che produce il migliore effetto di un colpo di taglio.

2. Equilibrio della sciabola.

Perchè una sciabola sia bene equilibrata, il centro di gravità si deve trovare nel doppio forte della lama, cioè a quattro dita dalla guardia. Mettendo così sotto la lama le quattro dita, indice, medio, anulare e mignolo, questo ultimo vicino alla guardia, bisogna che la sciabola resti equilibrata sul solo indice (vedi § 10 della spada), come pure, trovandosi la sciabola sostenuta nel suo punto di equilibrio alla parte del filo della lama, non dovrà inclinarsi nè a destra nè a sinistra, perchè, se vi fosse troppo peso in una delle parti della guardia, a dritta o a sinistra, si avrebbero molti colpi tirati di piatto, invece che

di filo; così, se fosse eccedente il peso nella punta, la mano avrebbe delle difficoltà nel trasportare e nel dirigere la sciabola e, se la lama fosse troppo leggera in proporzione della guardia, si avrebbero delle oscillazioni.

3. Modo d'impugnare la sciabola.

La sciabola deve essere impugnata in modo, che l'impugnatura si trovi incassata nel palmo della mano, sempre serrata dalle prime quattro dita, col pollice disteso lungo il dorso dell'impugnatura, l'estremità inferiore di questa sporgente dalla mano stessa, per trovare quivi un punto d'appoggio resistente contro il grassello del mignolo, quando si vibri un colpo di taglio.

Una sciabola, per quanto sia per sè stessa ben costrutta ed equilibrata nelle diverse parti, che la compongono, va sempre soggetta ad una sensibilissima variazione di equilibrio, a seconda della posizione, che prende la mano sull'impugnatura per maneggiarla.

Quanto più si avvicinerà il pugno al centro di gravità della sciabola, tanto più questa apparirà leggera e di facile equilibrio; come, per l'opposto, più il pugno sarà lontano, più la sciabola apparirà pesante e di difficile equilibrio.

4. Posizione di attenti (vedi fig. 25).

Corpo profilato, sguardo avanti, i piedi riuniti dai talloni sulla stessa linea in modo, che formino un angolo retto; punta del piede destro avanti, punta del piede sinistro di fianco; la sciabola impugnata, come è prescritto, il braccio destro, teso diagonalmente in basso, in modo, che la punta della sciabola resti alta quattro dita da terra

ed in direzione della punta del piede destro, filo della sciabola a destra, così che spalle, gomito, pugno e punta della sciabola formino una linea retta, braccio sinistro teso naturalmente lungo il fianco sinistro.

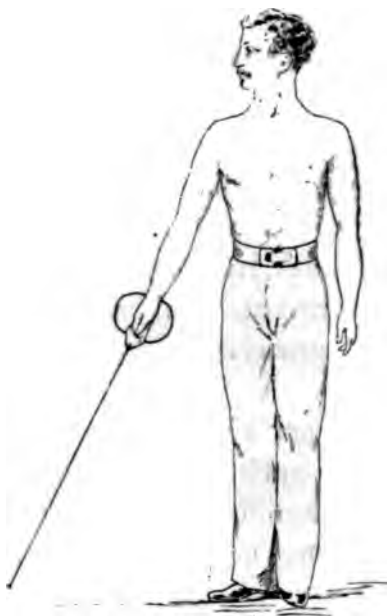



Fig. 25. Attenti.

5. Posizione di riposo.

Dall'attenti, si avvicina il braccio destro in modo, che il pugno venga contro la coscia destra, portando la lama della sciabola vicino alla gamba sinistra e prendendo col corpo la naturale posizione del riposo.

6. Saluto semplice
(vedi fig. 26 e 27).

Dall'attenti, si alza la sciabola col braccio, teso nella medesima direzione, finchè il pugno sia più alto 30 centimetri circa dalla testa, indi si piega il braccio, girando contemporaneamente il filo della sciabola a sinistra, avvicinando l'impugnatura alla spalla destra, all'altezza ed in direzione di questa; poscia, impugnando preventivamente la sciabola col pollice disteso lungo il fianco interno dell'impugnatura, si alza e si inclina la lama alquanto indietro, portando il pugno un palmo circa più in alto sulla linea verticale della spalla destra; da questa posizione, aumentando la pressione della mano sull'impugnatura, si stende vivamente il braccio lungo il fianco destro in modo, che la punta della sciabola si trovi a pochi centimetri da

terra, in direzione della punta del piede destro, col filo rivolto a sinistra.

Fig. 26. Saluto.

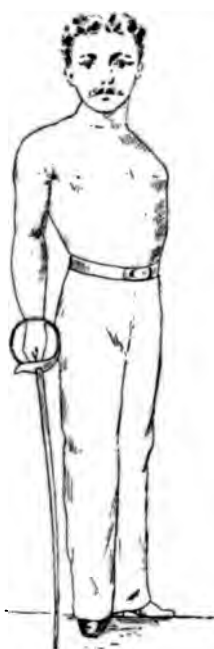



Fig. 27. Saluto finito.

7. Linea regolatrice e linea d'offesa.

Vedi § 5 nella scherma di spada.

8. Della guardia in quattro tempi (vedi fig. 28).

1.° Dalla posizione di attenti, si alza la sciabola, impugnata come pel primo movimento del saluto.

2.° Si porta dietro le reni la mano sinistra chiusa a pugno.

3.° Si stende il braccio destro, girando contemporaneamente il filo della sciabola a destra diagonale in alto, coll'impugnatura all'altezza ed in direzione della mammella destra; punta all'altezza dei ginocchi, il braccio naturalmente teso.

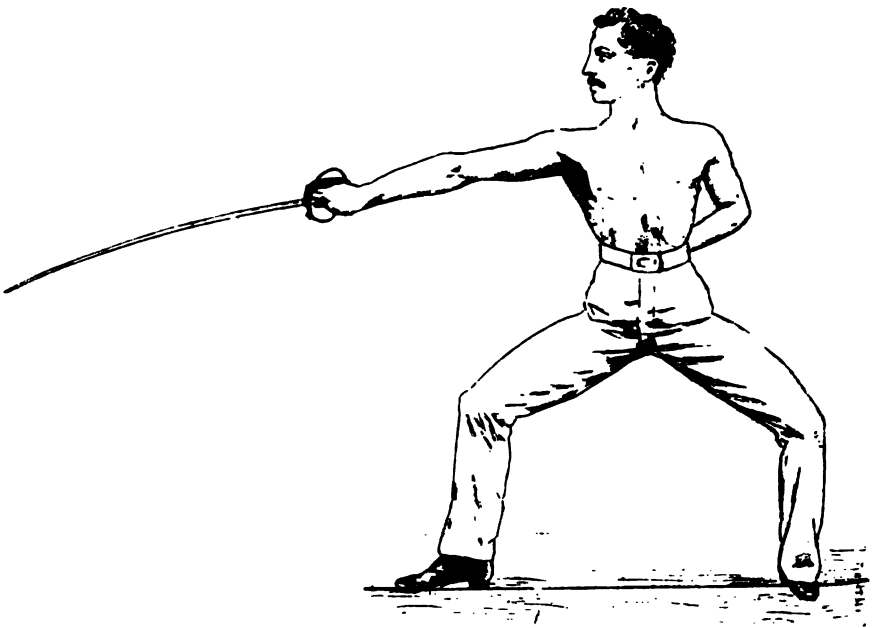



Fig. 28. Guardia.

4.° Si piegano le gambe, mantenendo i ginocchi in fuori in modo, che il corpo si abbassi nel giusto appiombo, indi si spacca, avanzando il piede destro di due piedi dal sinistro, considerando i ginocchi piegati ed il busto a piombo bene profilato.

9. Dalla guardia, riprendere la posizione di attenti o riposo.

Si unisce il piede destro al sinistro, abbassando la sciabola, come nella posizione di attenti. Da questa posizione si può ripetere il ritorno in guardia oppure il riposo. Sarà bene far ripetere più volte i movimenti dall'attenti in guardia e, dalla guardia, in attenti, finchè le gambe si abituino a questo esercizio per ottenere in seguito maggiore equilibrio sulla guardia e facilitare così l'istruzione dei molinelli.

10. Delle battute del piede.

Si batte il piede destro a terra una o due volte, senza perdere la giusta posizione di guardia e senza far oscillare la punta della sciabola.

Le battute del piede servono ad equilibrare il corpo e a dare maggiore efficacia alle finte od azioni in tempo.

11. Della misura.

La *misura* tra due tiratori è quella distanza, che li divide l'uno dall'altro in modo, che, trovandosi in guardia e facendo la spaccata, uno d'essi debba toccar l'avversario.

12. Doppia misura.

La *doppia misura* ha luogo quando, per toccare l'avversario, sia necessario un passo avanti.

13. Misura pei colpi al braccio.

La doppia misura pei colpi diretti al corpo è la mi-

sura giusta pei colpi diretti al braccio. Bisogna quindi, per la doppia misura al braccio, un altro passo indietro, come si vedrà dalle linee del piano regolatore.

14. Del passo avanti e indietro.

Vedi § 11 nella scherma di spada.

15. Delle parate di 3ª, 4ª, 5ª e 6ª.
Parata di 3ª (vedi fig. 29).

Parata di 3ª a braccio semiteso, il pugno all'altezza della spalla, la punta della sciabola all'altezza della testa, il filo rivolto a destra. Tutte le parate si devono eseguire col filo e col doppio forte della lama.

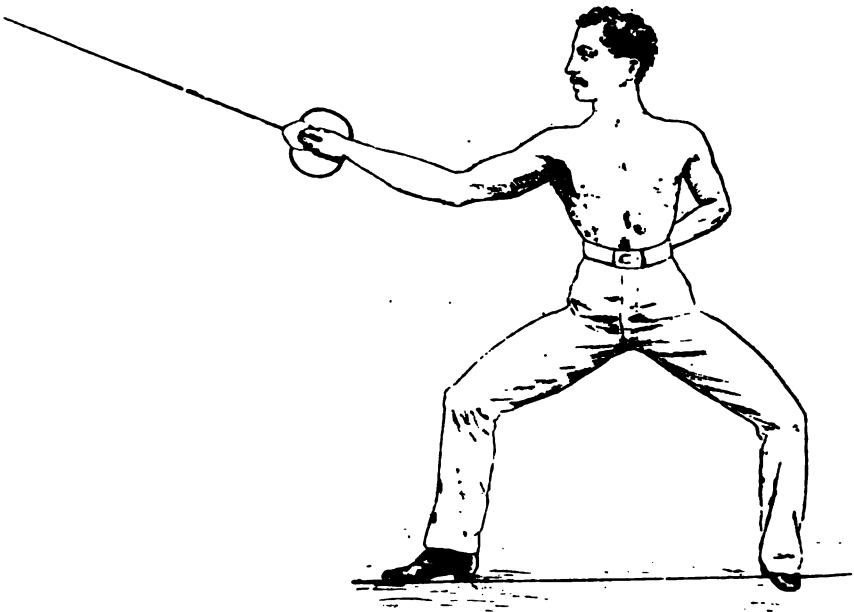



Fig. 29. Parata di 3ª.

16. Parata di 4ª (vedi fig. 30).

Dalla posizione di 3ª, per rotazione d'avambraccio si gira il filo della sciabola, avanzando da destra a sinistra, portando la sciabola a sinistra 30 centim. circa alla medesima altezza della parata di 3ª con movimento elastico, aumentando la pressione della mano sull'impugnatura nell'ultimo quarto, momento opportuno per incontrare il

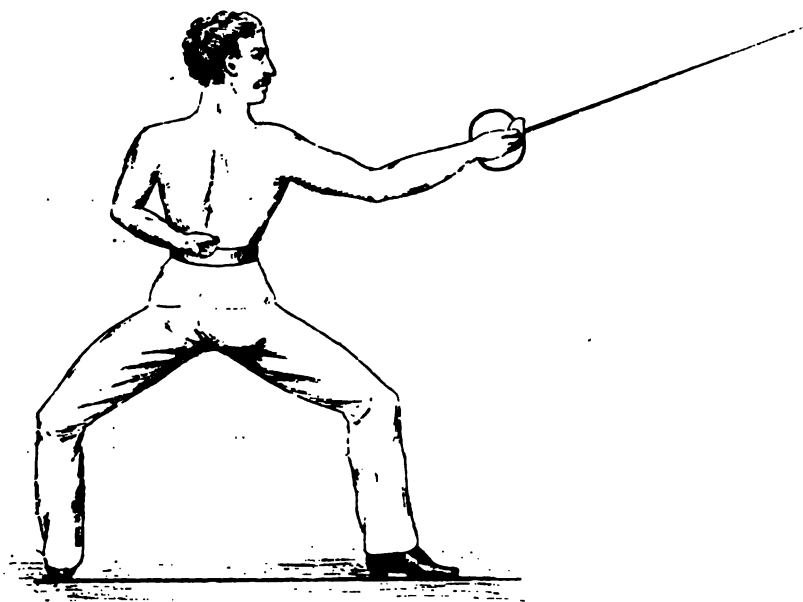



Fig. 30. Parata di 4ª.

ferro avversario; si osserverà che, nel trasportare la sciabola, in ogni movimento di parata la punta non rimanga indietro. La maggiore pressione della mano e quella leggera, avanzata nell'ultimo di ogni parata, fa sì, che si possa resistere a qualunque urto senza equilibrio; come

pure si può facilmente fermare la sciabola, senza spostamento, dovendola portare in altra posizione e così avere veloce anche la risposta dopo la parata.

17. Parata di 5ª (vedi fig. 31).

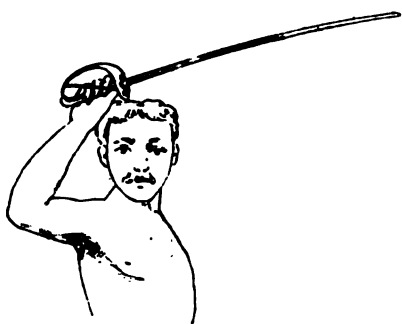



Fig. 31. Parata di 5ª.

Dalla posizione di 4ª, si porta il pugno a destra ed all'altezza della testa distante 25 cent. circa; la punta della sciabola a sinistra 30 centim. circa più avanti e più alta dell'impugnatura, il filo in alto, diagonale avanti.

18. Parata di 6ª (vedi fig. 32).

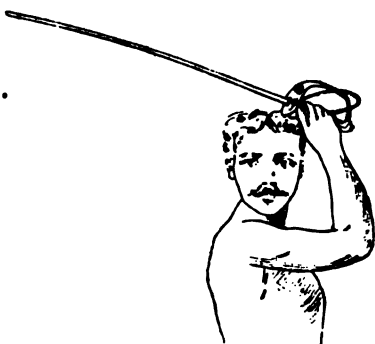



Fig. 32. Parata di 6ª.

Dalla posizione di 5ª, si porta il pugno a sinistra ed all'altezza della testa a 25 centim. circa più innanzi; la punta della sciabola a destra 30 cent. circa più avanti e più alta dell'impugnatura, filo rivolto in alto, diagonale avanti. Queste parate si fanno eseguire di seguito e alternando col comando: terza, quarta, quinta e sesta.

19. Parate camminando.

Passo avanti, dalla guardia, parata di 5ª o 1ª, 2ª, 3ª o 4ª, 7ª, 6ª, 4ª bassa e 3ª bassa. Passo indietro, e parata di 1ª o 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 2ª, 7ª, o 4ª bassa e 3ª bassa.

20. Parata col passo avanti.

Dalla guardia, passo avanti e parata di 5ª. Nel tempo, che si impiega per portare il ferro nella posizione di 5ª, si porterà il piede destro avanti alla distanza del passo regolare, indi segue il sinistro, mantenendo la perfetta posizione di guardia.

Valgano queste norme per gli altri passi avanti ed una parata.

21. Passo avanti e due parate.

Dalla guardia, passo avanti e parata di 1ª, 2ª. Nel tempo, che si impiega per portare il ferro alla posizione di 1ª, si muove in avanti il piede destro e, nel fare la parata di 2ª, il piede sinistro compie il passo. Parimenti per tutti i movimenti di un passo avanti e due parate.

22. Parata col passo indietro.

Dalla guardia, passo indietro e parata di 1ª. Nel muovere il ferro, per eseguire la parata di 1ª, si porta indietro il piede sinistro alla distanza del passo regolare, poi segue il destro. Così per tutti i movimenti di un passo indietro ed una parata.

23. Passo indietro e due parate.

Dalla guardia, passo indietro e parata di 3ª e 2ª. Nel tempo, che si impiega per portare il ferro alla posizione di 3ª, si retrocede il piede sinistro e, nel fare la parata di 2ª, si compie il passo col piede destro. Così per tutti i momenti di un passo indietro e due parate.

Valgano dette norme per tutte le parate, così semplici, di ceduta, come di contro.

24. Dei molinelli (vedi fig. 33, 34 e 35).

Per *molinello* s'intende, in generale, il movimento di rotazione, che fa la sciabola, vibrando un colpo.

Come esercitazioni fondamentali pel buon maneggio della sciabola, sono stabiliti diversi molinelli d'esercizio, che hanno per base una larga rotazione della sciabola, onde raggiungere meglio lo scopo, a cui sono destinati. Scopo del molinello d'esercizio è di far acquistare scioltezza ed elasticità nel maneggio della sciabola, di far imparare a rotarla ben ferma ed equilibrata nel pugno, e dirigerne i colpi con esatta direzione del filo, con forza e velocità.

I molinelli d'esercizio sono: di *testa*, di *figura*, di *traversone* e di *montante*, secondo che la rotazione della sciabola è fatta dall'alto in basso o viceversa, oppure orizzontale.

Nel complesso delle esercitazioni dei molinelli si trova la pratica applicazione di ogni colpo e di ogni parata, perchè la sciabola, nell'esecuzione dei diversi molinelli, passa appunto per tutte quelle posizioni, che sono proprie ai diversi colpi ed alle diverse parate di scherma.

In ogni molinello l'articolazione del gomito deve es-

sere il perno principale del movimento di rotazione del braccio e della sciabola. Il corpo deve essere elastico nell'assecondare il movimento del ferro, per imparare meglio ad allungare, dirigere, fermare il colpo e ritirarsi in guardia con maggior equilibrio e facilità. I molinelli d'esercizio si eseguiscono da principio con larga rotazione, come sono designati nelle figure 33, 34 e 35, per imparare

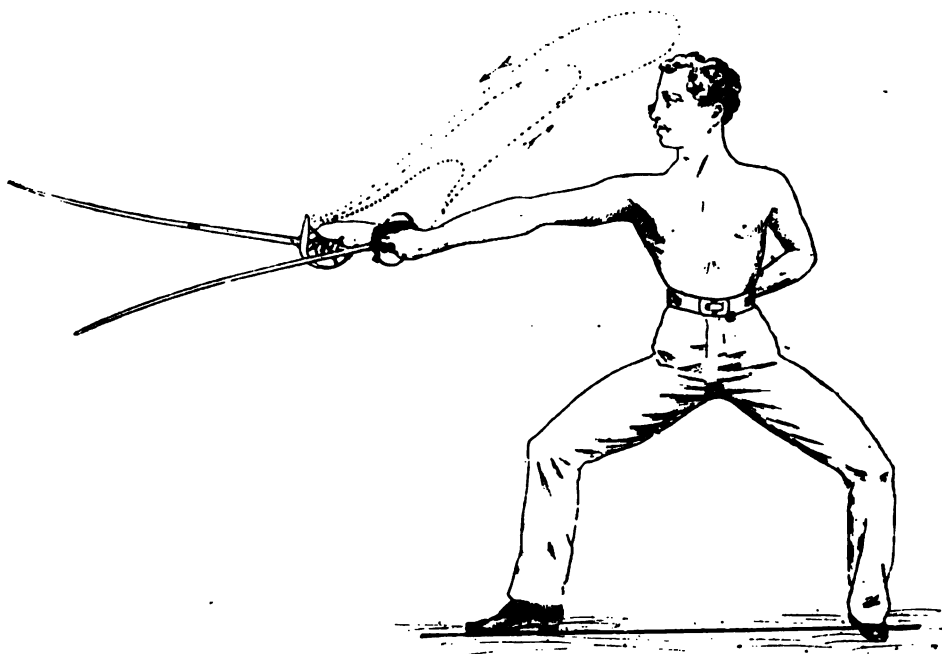



Fig. 33. Molinello di testa 1°.

a muovere il braccio e portare la sciabola ben ferma ed equilibrata nella mano nelle diverse posizioni, che si praticheranno nell'istruzione superiore; tanto per le parate e per le cavate in tempo sugli sforzi, quanto per lo scarto la sottrazione cioè del braccio in tempo come per un colpo, tirato dall'avversario, così pei disimpegni della sciabola sull'appoggio del ferro avversario; notandosi che,

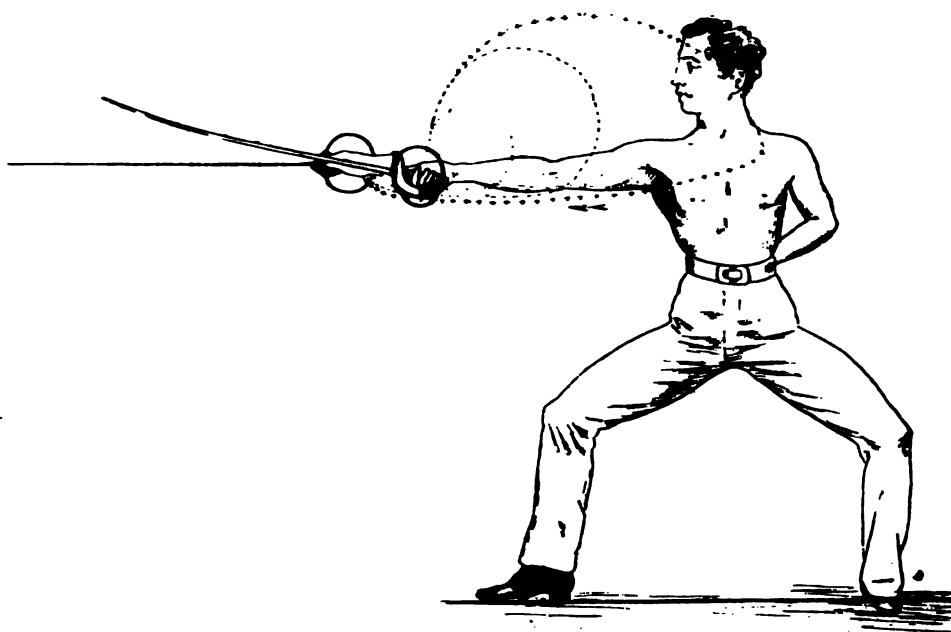



Fig. 34. Molinello di figura 2.°

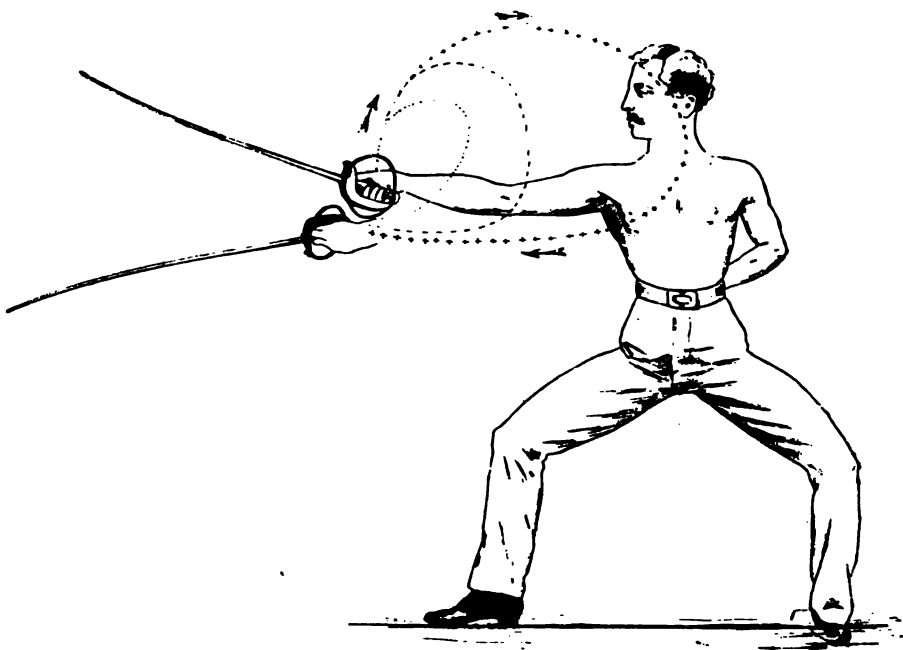



Fig. 35. Molinello di montante 3.°

quanto più i circoli saranno eseguiti con perfezione fin dal principio dell'istruzione, tanto più la sciabola sembrerà leggera, e riesciranno più veloci i colpi con molinello regolare, bene diretti, senza esquilibrio nella mano, rimanendo pronti, anche dopo vibrato il colpo, ad altre azioni di offesa o di difesa. Siccome nel principio dell'istruzione quando l'allievo incomincia a maneggiare la sciabola o spada, la sente semplicemente nell'impugnatura, così la parte più lunga, che è la lama, in tutti i movimenti, tanto di offesa, quanto di difesa, resta più gettata, che accompagnata, ed un solo ragionato insegnamento potrà fare progredire l'allievo col fargli sentire gradi a gradi la lunghezza di tutta la lama, finchè la punta della sciabola o spada formi, per così dire, un tutto colla mano.

25. Del molinello di testa a sinistra in tre movimenti.

Dalla posizione di 3ª, nel primo tempo si fa girare il filo della sciabola in alto nella medesima direzione, prendendo la perfetta linea col braccio e ferro: nel secondo movimento si abbasserà la lama colla punta verso terra, piegando il braccio in modo, che la sciabola venga in posizione perpendicolare a sinistra, filo a sinistra, l'impugnatura all'altezza della testa, 20 centim. circa più avanti; l'avambraccio all'altezza ed in direzione della fronte, lo sguardo, che passi fra l'avambraccio e la lama, il corpo sempre nella posizione di guardia (vedi fig. 36); al terzo movimento, con slancio del braccio dall'avanti indietro, senza

Fig. 36. Secondo movimento del molinello di testa a sinistra.

abbassare il pugno, nè far oscillare la sciabola, si fa descrivere a questa un arco di circolo dall'indietro in avanti, aumentando la stretta della mano sull'impugnatura nell'ultimo quarto del molinello, fermando il colpo con una piccola avanzata del busto in modo, da non esquilibrarsi, mantenendo le gambe nella perfetta guardia e portando la sciabola col braccio disteso in posizione orizzontale davanti al corpo, pugno all'altezza del mento, la punta a 5 centim. circa più alta, filo rivolto a terra.

26. Del molinello di testa a destra in tre movimenti.

Dalla posizione di 4ª, al primo movimento, si stende il braccio girando il pugno da sinistra in alto per rotazione d'avambraccio, si eseguisce un quarto di giro, rimanendo col braccio teso, sciabola in linea, il filo diagonale in alto: al secondo, piegando il braccio con movimento elastico e flessibilità delle reni, si abbassa la lama colla punta verso terra e si porta la sciabola lungo il fianco destro col filo rivolto a destra, l'impugnatura all'altezza della tempia destra, un palmo circa distante, in modo, che lo sguardo passi fra l'avambraccio e la lama, senza perdere la giusta posizione di guardia (fig. 37).

Fig. 37. Secondo movimento del molinello di testa a destra.

Al terzo, con slancio del braccio dall'avanti all'indietro, senza abbassare il pugno, nè portare la sciabola a destra od a sinistra, si fa descrivere a questa un arco di circolo, dall'indietro in avanti, aumentando la stretta della mano sull'impugnatura nell'ultimo quarto del molinello e portando la sciabola in posizione orizzontale davanti il corpo, come nel molinello di testa a sinistra.

27. Del molinello di testa da sinistra e da destra in due movimenti.

Allorquando l'allievo ha acquistato sufficiente abilità nei molinelli di testa in tre movimenti, sarà istruito per l'esercizio degli stessi molinelli in due movimenti, e quindi in un tempo e un movimento solo.

28. Del molinello di testa a sinistra in due tempi ed in un tempo solo.

Dalla posizione di 3ª, si fa eseguire il primo movimento. che è di girare il filo della sciabola in alto: al secondo si eseguiscono simultaneamente il secondo ed il terzo movimento, coll'avvertenza di mantenere sempre alti il gomito ed il pugno. Pel molinello di testa in un tempo solo si tralasciano le diverse fermate, rimanendo ed eseguendo i tre movimenti in un tempo. Dalla 3ª, si comanderà molinello di testa a sinistra.

29. Del molinello di testa a destra in due tempi ed in un tempo solo.

Dalla posizione di 4ª, si fa eseguire il primo movimento, che è di girare il filo della sciabola diagonalmente in alto, stendendo bene il braccio; al secondo, si eseguiscono simultaneamente il secondo ed il terzo movimento, colle stesse norme pel molinello a sinistra. Pel molinello in un tempo solo, si agisce come nel molinello di sinistra.

30. Della parata di 1ª (vedi fig. 38).

Dalla posizione di 3ª, parata di 1ª, si eseguisce il se-

condo movimento del molinello di testa a sinistra, e si ottiene la posizione della parata di 1ª.

31. Della parata di 7ª (vedi fig. 39).

Dalla posizione di 4ª, parata di 7ª, si eseguisce il secondo movimento del molinello di testa a destra e si

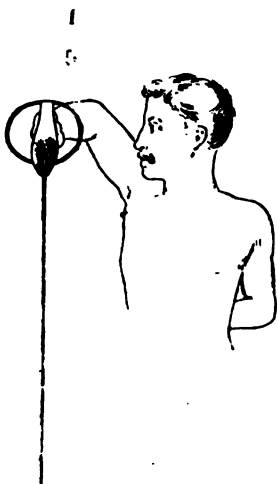
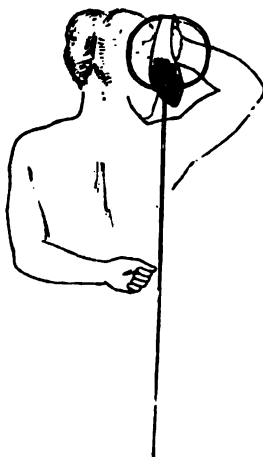



Fig. 38. Parata di 1ª.   Fig. 39. Parata di 7ª.

ottiene la posizione della parata di 7ª. In ambedue queste parate, il pugno e la sciabola vanno tenuti un po' più avanti della posizione prescritta pel secondo movimento del molinello.

32. Molinello di figura a sinistra in due movimenti.

Dalla posizione di 4ª, al primo movimento si alza la sciabola nella direzione, in cui si trova, per movimento

d'avambraccio, senza coprirsi lo sguardo, in modo, che il gomito si trovi all'altezza della fronte, il pugno indietro ed all'altezza della testa, il filo della lama diagonale indietro (vedi fig. 40). Al secondo movimento, mantenendo il gomito alto, si abbassa la sciabola, finchè il pugno si trovi all'altezza della spalla sinistra, indi lo si spinge avanti, facendo descrivere alla lama un semicerchio orizzontale in modo, da trovarsi col braccio teso in avanti, finchè, sciabola, braccio e spalle formino una linea retta,

Fig. 40. Secondo movimento del molinello di figura sinistra.

Fig. 41. Secondo movimento del molinello di figura destra.

il filo della lama rivolto a destra, in direzione ed all'altezza della guancia destra dell'avversario, che fino dai primi esercizii bisogna sempre figurarsi davanti.

33. Molinello di figura a destra in due movimenti.

Dalla posizione di 3ª, al primo movimento, si alza la sciabola nella direzione, in cui si trova, per movimento

d'avambraccio, finchè il gomito si trovi all'altezza ed in vicinanza della fronte, il pugno indietro all'altezza ed in vicinanza della testa; il filo della lama rivolto a destra (vedi fig. 41). Al secondo movimento, mantenendo il gomito alto, si abbassa la sciabola, finchè il pugno si trovi all'altezza della spalla sinistra, indi lo si avanza, facendo descrivere alla lama un semicerchio orizzontale in modo, da trovarsi col braccio teso in avanti, finchè si formi una linea retta fra la sciabola braccio e spalle, il filo della lama rivolto a sinistra, in direzione e all'altezza della guancia sinistra dell'avversario.

34. Molinello di figura in un movimento solo.

Eseguiti i molinelli di figura in due movimenti, si faranno eseguire in un tempo e movimento solo, tralasciando di fermarsi al primo movimento, che verrà unito al secondo; coll'avvertenza che il braccio e la sciabola percorrino la medesima strada, come per l'esecuzione in due tempi.

Non dimenticherà il maestro di richiamare ed esercitare l'allievo in tutte le azioni già passate, finchè abbia raggiunto quella sicurezza e precisione, che, una volta bene appresi, difficilmente si perdono, e sarà bene il far raddoppiare l'esercizio là, dove l'allievo pecca di maggior debolezza.

35. Del traversone.

Il *traversone* è quel colpo, che si tira in direzione del fianco avversario, come di destra, così di sinistra.

Il movimento per questo colpo è somigliante al colpo di figura, colla differenza, che la sciabola, invece di essere diretta alla figura, è diretta al fianco. Si chiama *traversone*

di circolo. quello, in cui, eseguendo tre quarti di molinello di testa, di destra o sinistra, come finta, obbliga l'avversario a pararsi la testa; se eseguisce la parata di 6ª, si abbassa la sciabola, col filo a sinistra in modo, da colpire il fianco sinistro dell'avversario; se eseguisce la parata di 5ª, si abbassa la sciabola, col filo a destra, in modo, da colpire il fianco destro. Il traversone di circolo va eseguito in un tempo solo, cioè, dopo tre quarti del molinello di testa, si continua il movimento colla sciabola pel colpo al fianco e senza fermata.

36. Parata di 4ª bassa (vedi fig. 42).

Dalla parata di 5ª, quarta bassa.

Si abbassa la sciabola in posizione quasi traversale davanti al corpo, coll'impugnatura all'altezza ed in dire-

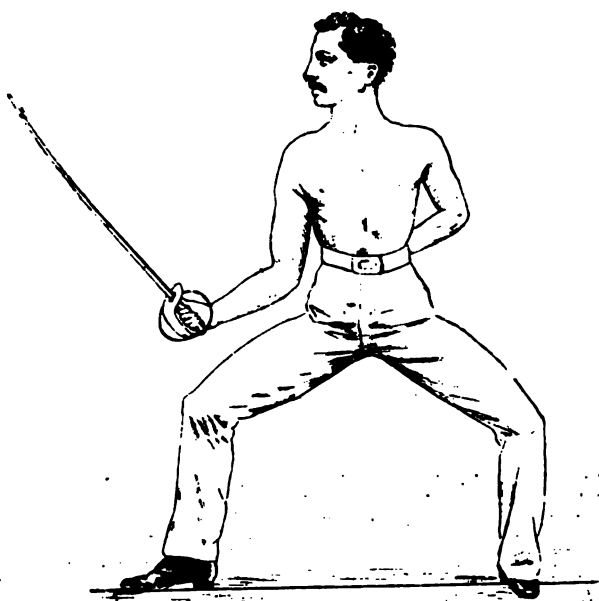



Fig. 42. Parata di 4ª bassa.

zione del fianco destro 30 centim. circa distante, la punta della lama all'altezza ed in direzione della spalla sinistra, il filo rivolto verso a terra.

37. Parata di 3ª bassa (vedi fig. 43).

Dalla 6ª, si abbassa la sciabola in posizione quasi traversale davanti al corpo in modo. che l'impugnatura si trovi all'altezza ed in direzione del fianco destro 30 centim.

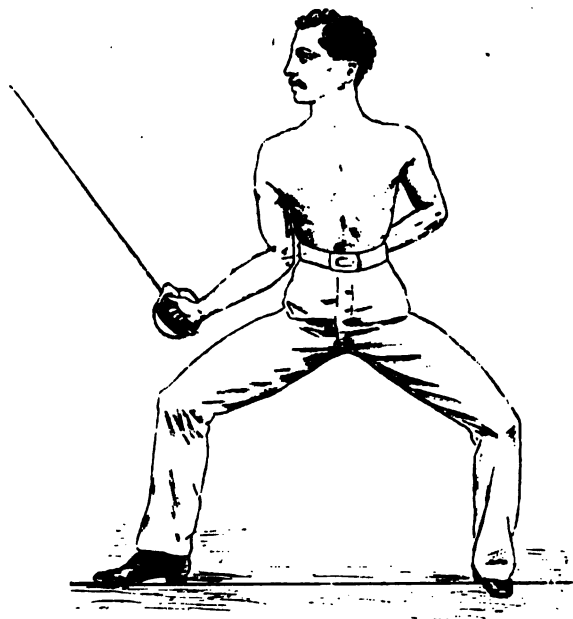



Fig. 43. Parata di 3ª bassa.

circa più avanti; il gomito, per quanto è possibile, rientrato a sinistra; la punta della sciabola a destra ed all'altezza della spalla destra, il filo rivolto a terra. Queste norme serviranno anche per portarsi, da altre posizioni, in dette parate.

38. Parata di 2ª (vedi fig. 44).

Dalle parate di 5ª, 6ª, 3ª e 4ª od altre posizioni, si osserverà molto che, per l'esecuzione della parata di 2ª, l'impugnatura abbia a passare vicino ed all'altezza della mammella destra. Per ottenere ciò, bisogna che il gomito sia sempre all'altezza della spalla destra, che l'impugnatura sia in direzione della mammella destra 40 centim. circa da destra in avanti, che l'avambraccio formi una linea retta colla sciabola e che questa si trovi lungo il fianco destro colla punta inclinata verso terra, all'altezza delle ginocchia e nella direzione della punta del piede destro, il filo rivolto a destra. Questa parata va eseguita rigorosamente per movimento di avambraccio, mantenendo fermo il corpo nella giusta posizione di guardia. La guardia di 2ª differisce dalla parata di 2ª per la posizione del braccio, che si trova teso, e del filo della sciabola, che resta diagonale in alto.

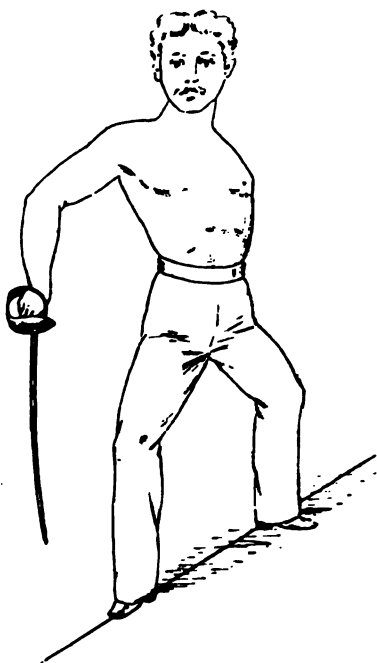



Fig. 44. Parata di 2ª.

39. Passaggio da una parata all' altra.

Per facilitare l'esecuzione e la giusta posizione delle diverse parate, si sono fatte prendere, come posizione di partenza, quelle più naturali e meno difficili per l'esecu-

zione di ciascuna di esse. Siccome però una stessa parata può essere eseguita da diverse posizioni e siccome è pur necessario che l'allievo impari e sia esercitato in detta esecuzione, così si indicano qui appresso le norme di questa lezione.

Dalla parata di 1ª, si potrà passare alle parate di 2ª, 3ª, 5ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

Dalla 2ª, si potrà passare alle parate di 1ª, 5ª, 3ª, 6ª e 4ª.

Dalla 3ª, si potrà passare alle parate di 4ª, 6ª, 2ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

Dalla 4ª, si potrà passare alle parate di 5ª, 3ª, 2ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

Dalla 5ª, si potrà passare alle parate di 4ª, 6ª, 3ª, 2ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

Dalla 6ª, si potrà passare alle parate di 3ª, 2ª, 5ª, 3ª bassa e 4ª bassa.

Dalla 7ª, si potrà passare alle parate di 6ª, 4ª, 3ª bassa e 4ª bassa.

Dalla parata di 3ª bassa, si potrà passare alle parate di 6ª, 7ª, 4ª, 1ª e 4ª bassa.

Dalla parata di 4ª bassa, si potrà passare alle parate di 5ª, 3ª, 1ª, 2ª e 3ª bassa.

Allorquando l'allievo è sufficientemente istruito nei passaggi delle diverse parate da piè fermo, gliele si faranno eseguire camminando.

Sarà sempre bene ricordargli di aumentare, come in ogni colpo, la stretta delle dita sull'impugnatura nell'ultimo quarto di ogni parata.

40. Molinello di montante a sinistra in due tempi.

Dalla parata di 4ª, si eseguisce il primo movimento identico a quello di figura a sinistra. Al secondo, invece

di far descrivere alla sciabola un semicerchio orizzontale all'altezza delle spalle, le si fa descrivere un circolo, dall'indietro abbassando in avanti fino al termine del colpo, rasente ai fianchi, mantenendo il gomito alto in modo, che il pugno passi all'altezza della mammella; quindi, stendendo il braccio innanzi, si distende la sciabola nella posizione quasi orizzontale, colla punta innanzi, il filo rivolto diagonalmente in alto, l'impugnatura all'altezza ed in direzione delle spalle.

41. Molinello di montante a destra in due tempi.

Dalla parata di 3ª, si eseguisce il primo movimento identico a quello della figura di destra. Al secondo, si fa descrivere alla sciabola un circolo, dall'indietro abbassando in avanti fino al termine del colpo, rasente ai fianchi, mantenendo il gomito alto in modo, che il pugno passi all'altezza delle spalle e la sciabola alla distanza delle reni, come nella parata di 7ª, indi, stendendo il braccio innanzi, si distende la sciabola nella posizione quasi orizzontale, colla punta innanzi, il filo rivolto diagonalmente in alto, l'impugnatura all'altezza delle spalle. Per facilitare questo movimento, sarà opportuno ricordare che il piegamento delle reni facilita l'esecuzione di questo colpo.

Scopo principale del montante è di toccare l'avversario sulle parate larghe; vale a dire, si fa il montante di destra per entrare sotto la parata di 1ª larga dell'avversario, oppure sulla parata di 4ª bassa, male eseguita, coll'impugnatura troppo a sinistra. Si eseguisce il montante di sinistra per entrare sotto la parata di 2ª larga dell'avversario, oppure per toccare sulla parata di 3ª bassa, male eseguita, cioè coll'impugnatura troppo a destra.

12. Del coupé.

Il *coupé* ha luogo quando un colpo venga tirato senza molinello, tanto dalla posizione di attacco, quanto di parata; si tira il coupé descrivendo colla punta della sciabola una linea a forma di arco, sia che si voglia ritirare la sciabola, per prendere maggior margine, onde aumentare l'effetto del colpo, sia che abbisogni ritirarla, per svincolarla dal ferro avversario, onde vibrar poi la botta.

Il coupé si può eseguire da tutte le posizioni e quanto più il ferro è sicuro nella mano, tanto più facile riesce questa azione. Detto colpo si eseguisce principalmente dalle posizioni di 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 3ª bassa e 4ª bassa; volendo da ognuna di queste posizioni eseguire il coupé coll'alzata, così per aumentare l'effetto del colpo, come per liberare il proprio ferro da quello avversario, si alza la sciabola per movimento d'avambraccio, portando l'impugnatura all'altezza della testa, la lama diagonale indietro, il filo in alto, stendendo poi con slancio il braccio in avanti, si vibra il colpo di testa o di figura, a seconda del caso. Il coupé coll'alzata consta di due movimenti; l'uno di alzata ed il secondo di percossa. L'alzata della sciabola, sia in un caso sia nell'altro, può essere tanto a destra, quanto a sinistra della testa, secondo la posizione dei ferri. Il coupé tirato facendo percorrere alla sciabola un arco dal punto di partenza a quello d'arrivo, si eseguisce da qualunque posizione, principalmente dopo uno sforzo, onde allontanare dal nostro corpo il ferro avversario.

Il coupé si può eseguire: di attacco, di risposta, di tempo, coll'appoggio dei ferri e volante.

43. Passo doppio indietro e salto indietro.

L'esecuzione del passo doppio indietro ha luogo in questo modo: dalla posizione di guardia, si porta il piede destro dietro al sinistro 40 centim. circa ed il sinistro 40 centim. circa dietro il destro, rimettendosi nella giusta posizione di guardia: con questi due movimenti si acquista terreno per 80 centim. circa indietro. Compiuto il passo doppio, senz'altro avvertimento si fanno due battute col piede destro a terra, per riprendere la giusta posizione di guardia, tanto pel passo doppio, quanto pel salto.

Pel salto indietro, dalla posizione di guardia, si spicca il salto, staccando insieme i due piedi da terra, portando il piede destro dietro al sinistro, e questo dietro a quello, con molta velocità e colle norme, insegnate pel passo doppio indietro; colla differenza, che il salto, dovendo essere molto più pronto e facendosi propriamente quando l'avversario incalzi con vivacità, si dovrà eseguirlo in modo, da guadagnare maggior terreno di quello, che si acquista col passo doppio. Il passo doppio indietro e il salto indietro, si possono eseguire da qualunque posizione, così dalla guardia come dall'affondo.

In tutte le marcie si osservi, per regola, di scomporre il meno possibile il corpo dalla posizione di guardia. Questi movimenti si fanno eseguire dopo diversi e lunghi esercizii, affinchè l'allievo abbia acquistato un poco d'equilibrio nella posizione di guardia. Generalmente si fa eseguire il passo doppio ed il salto indietro, tanto dalla guardia, quanto dall'affondo, dopo aver tirato un colpo di tempo al braccio, riprendendo la posizione in linea colla sciabola e parandosi, qualora l'avversario tirasse.

44. Passo doppio e salto indietro con due parate.

Come pel passo doppio, così pel salto indietro, al primo muovere del piede destro per portarlo dietro al sinistro, si eseguisce una parata e, nel riportare il sinistro dietro al destro, si compie la seconda parata.

45. Molinelli, alternati con parate.

Scopo dei molinelli alternati è di sapere eseguire, da ogni posizione, dopo un molinello, altri colpi ed altre parate, con movimento più naturale, percorrendo la strada più facile, senza interruzioni, per esempio: dopo un molinello di figura, esser in grado di eseguire gli altri molinelli di figura o di montante, tanto dall'istessa parte, quanto dall'altra, senza girare il filo della sciabola; eseguendo naturalmente il movimento col braccio molto elastico, passando per la strada dei primi movimenti, sì di figura, che di montante, come sono stati già insegnati. Pel molinello di testa, dovendosi ripetere degli altri da una parte o dall'altra, sarà bene saper girare il filo della sciabola sul posto per i vantaggi che si otterranno, così per la velocità del colpo, come per la facilità delle cavate in tempo sugli sforzi; perchè se dalla linea, dopo un molinello, si saprà ben girare la sciabola in modo, che la punta si abbassi sul posto, si otterrà non solo la velocità per la forza della mano, onde portar via la sciabola, e pel peso naturale del ferro, che, cadendo, resta aumentato dalla forza di gravità, ma inoltre il vantaggio della direzione; poichè si verifica un movimento, simile a quello del pendolo, che naturalmente tende a portarsi al punto, da cui è partito. Valgano queste norme per ogni posizione di parata, facendo alternare il molinello dalla posizione delle differenti parate.

46. Della spaccata (vedi fig. 45).

Dalla posizione di guardia di 2ª, portare avanti il piede

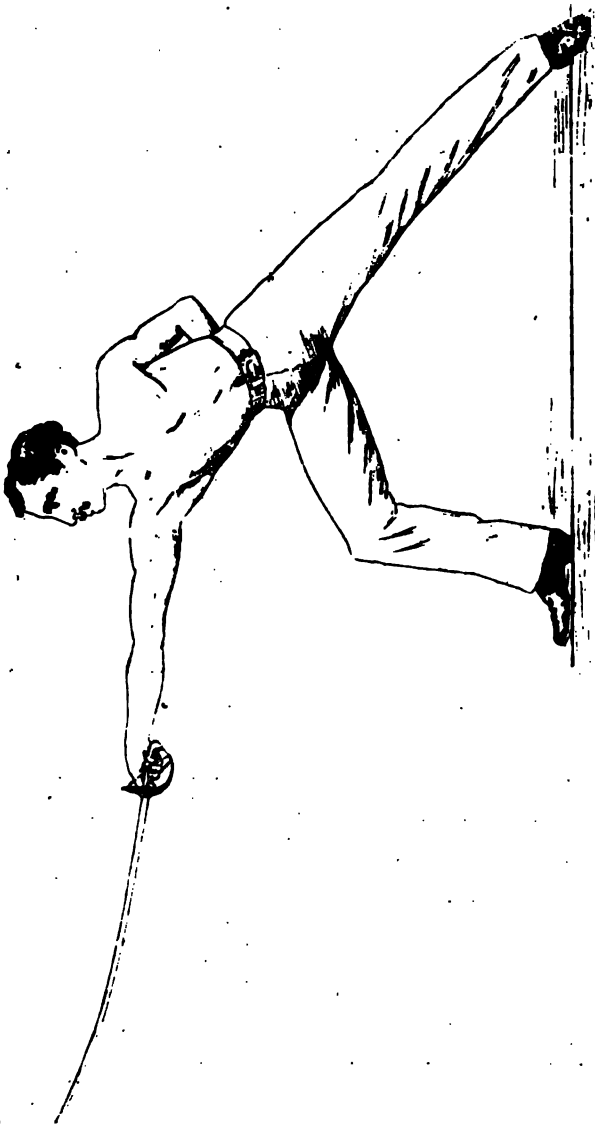



Fig. 45. Spaccata.

destro circa 40 centim. coll'avvertenza, che il tallone del

piede destro sia il primo a toccare in terra. Si otterrà così minor abbandono nella spaccata, servendo il tallone come di appoggio al ginocchio destro, affinchè non oltrepassi la linea perpendicolare, stendendo contemporaneamente la gamba sinistra, tenendo fermo il piede a terra in modo, che l'ascella sinistra e la gamba sinistra formino una linea diagonale; la gamba destra perpendicolare al piede destro, il busto inclinato avanti, senza perdere la guardia di 2ª, così col braccio, come colla sciabola e mantenendo il corpo profilato ed equilibrato in modo, da poter battere due volte il piede destro a terra, senza scomporsi.

47. Dalla spaccata, ritorno in guardia.

Piegare la gamba sinistra, portando il ginocchio perpendicolare alla punta del piede sinistro, il piede destro in posizione della giusta guardia e mantenendo il corpo a piombo e bene profilato, senza far oscillare la sciabola.

48. Molinelli con spaccata in due tempi ed in un tempo solo.

Attenendosi, per la progressione dei molinelli, a quanto fu insegnato da principio, al primo tempo si eseguisce il molinello; al secondo, si eseguirà la spaccata, senza perdere la giusta posizione del braccio e della sciabola.

Quando l'allievo avrà acquistato un po' di facilità nell'esecuzione della spaccata e nel ritorno in guardia, gli si farà compiere il molinello con spaccata in un tempo solo, chiamandoli, invece di molinelli, colpi di testa, di figura, di montante, etc. Si osserverà molto che il colpo deve arrivare al punto, al quale è diretto, un istante prima, che il piede destro tocchi a terra.

49. Della puntata.

La *puntata* si può eseguire volante o di striscio, dritta o di cavazione; volante, quando si tiri senza contatto dei ferri; di striscio, allorchè col forte del ferro si prenda la parte debole del ferro avversario e con una pressione graduata si vibri contemporaneamente il colpo; dritta, quando, dal punto di partenza a quello di arrivo, la punta della sciabola percorra una strada dritta, dall'indietro in avanti; di cavazione, allorchè si giri colla sciabola attorno al braccio dell'avversario, onde vibrare la puntata. Si fa da destra a sinistra, da sinistra a destra, dall'alto in basso e viceversa, colle stesse norme della cavazione di spada.

Per la puntata bisogna avere la sciabola bene in linea e sicura nella mano e stretta principalmente dal pollice, dall'anulare e dal mignolo. Il colpo di punta è un'azione, che impressiona molto l'avversario; con questo si otterrà la distanza, unico mezzo per evitare molti incontri; perchè, in distanza, si vedono maggiormente i movimenti dell'avversario. La puntata è possibile da ogni posizione, come di attacco, così di risposta. Si eseguisce principalmente dalle posizioni di 2ª, 3ª, 5ª, 1ª, 4ª bassa e 3ª bassa in linea.

50. Dei legamenti.

Trovandosi due tiratori colle sciabole in linea alta o bassa, e volendo uno di questi attaccare, onde assicurarsi del ferro per timore di un arresto o colpo in tempo, potrà avvicinare il centro del suo ferro alla parte debole del ferro avversario, trasportandolo da una linea all' altra: distruggerà così al suo avversario la possibilità di uscire in tempo coll'azione, che avrebbe potuto premeditare.

I legamenti si possono eseguire dalle seguenti posi-

zioni: si può trasportare il ferro, per mezzo del legamento, dalla 1ª, in 5ª, 3ª e 3ª bassa.

Dalla 2ª, in 6ª, 4ª e 4ª bassa.

Dalla 5ª, in 3ª e 3ª bassa.

Dalla 6ª, in 4ª, 4ª bassa e 2ª.

51. Dalla spaccata, ritorno in guardia con una o due parate.

Dalla posizione di spaccata, si porterà il ferro in 4ª contemporaneamente al ritorno in guardia e così per le altre parate. Pel ritorno in guardia con due parate si farà in questo modo: dalla posizione di spaccata, si ritorna in guardia, portando il ferro alle parate di 4ª e 3ª o di 2ª e 5ª, etc., nel tempo stesso, in cui il piede destro batte a terra, prendendo la perfetta posizione di guardia. Il pugno può benissimo eseguire due movimenti, mentre il piede destro, dall'affondo, ritorna in guardia, e ciò perchè il movimento della mano è più rapido di quello del piede, e questa differenza è ancor più sensibile, quando, dalla spaccata, si vuol ritornare in guardia.

Così per gli altri movimenti di ritorno in guardia e due parate: dovendo fare più parate, si eseguiranno dalla posizione stabile della guardia.

52. Della risposta.

La *risposta* ha luogo quando si pari un colpo tirato e, dalla parata, se ne tiri un altro. La risposta potrà essere semplice o con finta, di molinello, di coupé o di puntata. Nel momento della risposta, si osserverà molto di non avanzare il colpo prima della sciabola.

53. Delle finte.

La *finta* è quel movimento, che si fa col ferro, fingendo una botta, onde ingannare l'avversario e fargli credere per vero un colpo, che non è tale.

Nella finta la sciabola deve essere accompagnata da un movimento del corpo e dello sguardo in direzione della parte, che si finge colpire. La finta può essere semplice o doppia, a seconda che si finga uno o due colpi: ma, per quante esse siano, perchè raggiungano il loro scopo, bisogna che vengano tutte ben eseguite, e colla maggior possibile naturalezza La finta è uno dei movimenti, su cui è basato principalmente il giuoco d'assalto: si dovrà pertanto. fino da principio, convincere l'allievo dell'importanza speciale di questa azione; essere rigorosi nell'esattezza, far conoscere gli svantaggi, che si possono avere, se la finta viene manifestata tale dalla sua cattiva esecuzione od inopportunità. La sola finta puntata potrà essere accompagnata da una battuta del piede destro, essendo gli altri movimenti nella sciabola abbastanza evidenti per poter far credere una botta, quando non lo sono, senza dover pensare alla battuta del piede. Le finte, tanto nell'attacco, quanto nella risposta, possono essere volanti, o sul ferro, o dopo lo sforzo, e possono farsi da ogni posizione, in cui sia possibile una botta. Le finte si denominano: *finta alla testa*, *legamento in finta puntata*, *finta montante*, *finta figura*, etc.

Nell'esecuzione delle finte si osserverà molto di non toccare il ferro avversario, perchè quello che para, incontrando il ferro anche sulla finta, può credere un colpo finale e rispondere.

54. Dei colpi mediante l'attacco dei ferri.

Quando l'allievo è convenientemente istrutto nell'esecuzione dei diversi colpi con spaccata, gli si faranno ripetere gli stessi, sostituendo al comando d'esecuzione l'attacco del ferro per ogni colpo.

Scopo di questa lezione è d'esercitare l'occhio dell'allievo a scorgere prontamente le mosse del ferro avversario e misurarne la velocità per poter eseguire in tempo la cavata.

Per l'istruzione pratica di questa lezione, trovandosi l'allievo in una posizione di guardia di 3ª, 4ª o 2ª, prevenendolo del colpo, che gli si vuol far eseguire, invece del comando d'esecuzione, il maestro avvicina il suo ferro a quello dell'allievo, avvertendolo di portarlo via ed eseguendo il colpo, prima di farsi toccare il ferro. Il maestro progredirà gradatamente nelle difficoltà di questo esercizio dando prima l'attacco con movimento lento e regolare, ed aumentando dopo la velocità con irregolarità di tempo fra un attacco e l'altro.

Lo stesso esercizio sarà in seguito ripetuto, unendo ad ogni colpo una, due o anche tre parate: e perchè queste riescano più naturali ed esatte, il maestro segnerà col ferro la botta, corrispondente ad ogni parata. Oltre la prontezza dell'occhio, l'allievo apprenderà in questi esercizii la necessità ed il vantaggio di quelle strette di mano sull'impugnatura, che servono a muovere istantaneamente il ferro equilibrato colla voluta prontezza e facilità. Dovendo il maestro correggere il proprio allievo per la poca velocità, si farà tirare un colpo qualunque, e gli toccherà il braccio, eseguendo al tempo stesso la parata o una ritirata.

55. Delle parate composte.

La parata composta non differisce dalla semplice se non per la strada differente, che percorre il ferro per portarsi in una data posizione di parata: a seconda del movimento del ferro, essa prende il nome di parata di ceduta, o di contro. Se poi si dovesse eseguire una parata di ceduta o di contro di 1ª, od una parata di ceduta o di contro di 3ª, s'intenderà che la sciabola deve portarsi nella posizione della parata semplice di 1ª o di 3ª, percorrendo una strada differente da quella, che avrebbe percorsa, se le dette parate si fossero eseguite semplici. Le parate semplici di 1ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª e 7ª possono essere fatte composte, tanto di ceduta, quanto di contro; la 7ª non ha il contro.

Si chiamano parate composte di ceduta quelle, la cui esecuzione richiede il passaggio del ferro sotto il braccio dell'avversario a destra o a sinistra del suo corpo. E chiamansi parate composte di contro quelle, per l'esecuzione delle quali si fa descrivere alla sciabola un molinello contro la direzione del ferro avversario.

Lo scopo delle parate composte è di poter difendersi da ogni colpo con differenti parate, per poi scegliere quella, che si giudica più opportuna pel colpo di risposta. Valga il seguente esempio a meglio spiegare l'importantissimo vantaggio dell'applicazione delle parate composte:

Lo schermitore *A* tira un colpo di testa al suo avversario, e questi, che chiameremo *B*, fa la parata di 5ª, per rispondere un colpo di figura interna; senza parate composte, *A* non potrebbe pararsi da questo colpo di figura che colla 4ª: ma *A* vuole invece rispondere un colpo di testa di molinello, ed ha quindi il bisogno di trovarsi nella posizione di 1ª: ecco pertanto che egli approfitta

della parata composta e con un movimento di ceduta o di contro di 1ª, si porta alla posizione da lui preferita. In massima, dalle posizioni, dalle quali si può eseguire una parata di ceduta, si può eseguire la stessa parata di contro o viceversa, tranne poche eccezioni, come appaiono nel quadro generale: il tiratore ne avrà la scelta. Per la parata di ceduta è però sempre necessaria una certa distanza fra i due tiratori e, quando questa manca, si farà uso delle parate di contro.

56. Della ceduta di 1ª.

La *ceduta di prima* si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo aver tirato un colpo di figura sinistra o puntata alta; 3°, dopo aver tirato un colpo al fianco sinistro. Per l'esecuzione della ceduta, dopo tirato il colpo alla testa, bisogna girare il filo della sciabola a destra, mantenendo la linea fra il braccio e la sciabola, indi abbassando la punta, come se si dovesse eseguire un molinello di testa a sinistra, portandosi alla parata di 1ª. Parimenti, dopo aver tirato alla figura od al fianco interno, bisogna girare il filo della sciabola a destra in linea, indi eseguire un movimento preciso, come per la ceduta stessa dopo il colpo alla testa; in ognuno dei movimenti per la ceduta bisogna che, nel portarsi in 1ª, si alzi il gomito, per quanto è possibile, onde facilitare l'esecuzione della parata. Il ritorno in guardia sarà preciso, come nella parata semplice. Per eseguire la ceduta di 1ª, dopo aver tirato il colpo di testa, bisogna che l'avversario, dalla posizione di 5ª o 6ª, risponda alla figura interna o fianco interno; come, dopo aver tirato alla figura interna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 1ª, risponda alla figura interna o fianco interno; parimenti, dopo aver tirato al fianco interno, bisogna che

l'avversario, dalla parata di 1ª o 4ª bassa, risponda alla figura, o fianco interno, o puntata.

57. Della ceduta di 3ª.

La ceduta di 3ª si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato alla testa; 2°, dopo aver tirato alla figura sinistra; 3°, dopo aver tirato al fianco sinistro. Per l'esecuzione della ceduta, dopo aver tirato il colpo alla testa, bisogna portare la sciabola a destra, girando il filo a destra, abbassandola fino all'altezza del fianco, portandola da destra a sinistra e prendendo la posizione di 3ª; dopo il colpo di figura, si abbassa la sciabola fino all'altezza del fianco, eseguendo il medesimo movimento, come dal colpo di testa; dopo il colpo al fianco sinistro, senza abbassare il ferro, lo si porta da destra a sinistra e viceversa, portandosi alla parata di 3ª. Per eseguire la ceduta di 3ª, dopo aver tirato un colpo di testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 5ª, risponda alla figura esterna con molinello in maniera, che nei primi tre quarti del molinello si faccia come pel colpo di testa a sinistra, e nell'ultimo quarto si giri la sciabola col filo a destra in modo, che vada a colpire la figura esterna.

Parimenti, dopo aver tirato alla figura interna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 1ª, risponda alla figura esterna. Così, dopo aver tirato al fianco interno, bisogna che l'avversario dalla parata di 1ª o 4ª bassa, risponda alla figura esterna o puntata alta.

58. Della ceduta di 4ª.

La ceduta di 4ª si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo aver tirato alla figura esterna; 3°, dopo aver tirato al fianco esterno. Per

l'esecuzione della ceduta, dopo aver tirato il colpo alla testa, bisogna portare la sciabola a sinistra, girando il filo a sinistra, abbassandola fino all'altezza del fianco destro dell'avversario, portandola da sinistra a destra e viceversa ed eseguendo la parata di 4ª. Dopo aver tirato alla figura esterna, si abbassa la sciabola sino all'altezza del fianco, portandola da sinistra a destra e viceversa, ed eseguendo pure la parata di 4ª: dopo aver tirato al fianco esterno o la puntata sulla linea disotto, senza abbassare il ferro, lo si porta da sinistra a destra e viceversa, eseguendo così la parata di 4ª.

Per eseguire la ceduta di 4ª, dopo aver tirato un colpo alla testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 6ª, risponda alla figura interna con molinello in modo, che nei primi tre quarti del molinello si faccia come per il colpo di testa a destra e nell'ultimo quarto si giri la sciabola col filo a destra in maniera, che vada a colpire la figura interna. Come dopo aver tirato alla figura esterna, per eseguire la parata di ceduta di 4ª, bisogna che l'avversario risponda, dalla parata di 7ª, alla figura interna. Parimenti, dopo aver tirato al fianco esterno o puntata sulla linea bassa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 2ª o 3ª bassa, risponda alla figura interna o puntata alta.

59. Della ceduta di 5ª.

La ceduta di 5ª si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato un colpo di testa; 2°, dopo aver tirato un colpo alla figura sinistra; 3°, dopo aver tirato un colpo al fianco interno di taglio o di punta. Per l'esecuzione della ceduta di 5ª, dopo il colpo di testa, bisogna girare il filo della sciabola a destra, portandola a destra circa 20 centim. indi la si abbassa, eseguendo lo stesso movimento, come per la ceduta di 3ª. Dalle posizioni, tanto dopo aver tirato il

colpo di figura interna, quanto al fianco interno, si eseguisce la ceduta di 5ª, come la ceduta di 3ª, colla differenza che, al termine del movimento, si rimarrà colla sciabola alla giusta parata di 5ª. Per eseguire la ceduta di 5ª, dopo aver tirato un colpo di testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 5ª, risponda alla testa con molinello di sinistra. Come dopo aver tirato alla figura interna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 1ª, risponda alla testa: parimenti, dopo aver tirato al fianco interno, bisogna che l'avversario, dalla parata di 1ª o 4ª bassa, risponda alla testa, di molinello dalla 1ª, e di coupé dalla 4ª bassa.

60. Della ceduta di 6ª.

La ceduta di 6ª si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo aver tirato alla figura esterna; 3°, dopo aver tirato un colpo al fianco esterno o puntata sulla linea bassa. Dal colpo alla testa, si gira il filo a sinistra, portando la sciabola 20 centim. circa a sinistra, abbassandola sino all'altezza del fianco destro dell'avversario, indi portandola a destra, come per la ceduta di 4ª, prendendo così la posizione di 6ª.

Dopo i colpi di figura di fianco esterno e puntata bassa, si eseguisce il movimento, per la ceduta di 6ª analogamente a quello per la ceduta di 4ª; colla differenza, che, nell'ultimo del movimento si eseguisce la parata di 6ª. Per eseguire la ceduta di 6ª, dopo aver tirato un colpo alla testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 6ª, risponda alla testa con molinello di destra. Come, dopo aver tirato alla figura esterna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 7ª, risponda alla testa. Parimenti, dopo aver tirato al fianco esterno o la puntata sulla linea bassa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 2ª o 3ª bassa, risponda alla testa di molinello o di coupé.

61. Della ceduta di 7ª.

La ceduta di 7ª si può eseguire da tre posizioni; 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo il colpo di figura esterna; 3°, dopo il colpo di fianco esterno o puntata sulla linea bassa. Per l'esecuzione della ceduta di 7ª, dopo il colpo alla testa, bisogna girare il filo a sinistra, portando la sciabola 20 centim. a sinistra, eseguendo poi lo stesso movimento, come pel molinello di testa a destra, portando la sciabola alla posizione di 7ª. Dopo aver tirato il colpo alla figura esterna, bisogna pure girare il filo della sciabola a sinistra, eseguendo il preciso movimento, come dal colpo di testa, portando la sciabola alla parata di 7ª. Come, dopo aver tirato un colpo al fianco esterno o la puntata sulla linea di sotto, bisogna pure girare il filo della sciabola a sinistra, portandosi alla parata di 7ª, ed eseguendo il movimento analogo alle altre posizioni per la ceduta di 7ª. Da ogni posizione sarà necessario alzare molto il gomito del braccio destro, piegando le reni per facilitare il movimento di questa ceduta. Per eseguire la ceduta di 7ª, dopo aver tirato un colpo di testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 6ª, risponda alla figura esterna. Come dopo aver tirato alla figura esterna, bisogna che questi si trovi nella posizione di 7ª e che risponda alla figura esterna col molinello di destra, cioè: tre quarti precisi al molinello di testa di destra e, nell'ultimo quarto, girare il filo della sciabola in modo, che vada a colpire alla figura esterna. Per eseguire la ceduta di 7ª, dopo aver tirato al fianco esterno o puntata bassa, bisogna che l'avversario si trovi nella posizione di parata di 2ª o 3ª bassa, e che risponda alla figura esterna o puntata alta.

62. Del contro di 1ª.

Il contro di 1ª si può eseguire da 4 posizioni: 1°, dopo aver tirato alla figura esterna o puntata alta; 2°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 3°, dopo aver tirato alla figura interna o puntata alta; 4°, dopo aver tirato al fianco interno o puntata bassa. Dal colpo di figura esterna o puntata alta, bisogna alzare il braccio e la sciabola, come se si dovesse eseguire il molinello di montante a sinistra, colla differenza di fermarsi invece alla posizione di parata di 1ª, così pure, dopo aver tirati i colpi di testa, di figura interna, di puntata o fianco interno. Per eseguire la parata di contro di 1ª, dopo aver tirato alla figura esterna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 3ª, risponda alla figura o fianco interno.

Come, dopo aver tirato al colpo di testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 5ª, risponda alla figura o fianco interno. Parimenti, dopo aver tirati i colpi alla figura o fianco interno o puntata, bisogna che l'avversario, dalle parate di 1ª, 4ª e 4ª bassa, risponda alla figura o fianco interno.

63. Del contro di 3ª.

Il contro di 3ª si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo aver tirato alla figura interna; 3°, dopo aver tirato al fianco interno di taglio o di punta. Dal colpo alla testa, bisogna portare la sciabola un po' a destra, eseguendo il preciso movimento analogo a quello pel molinello di testa di destra, colla differenza, sola che bisogna fermarsi alla posizione della parata di 3ª. Così pure, dopo aver tirati i colpi di figura interna o fianco interno, si abbasserà la punta sul posto,

eseguendo il preciso movimento, come dal colpo di testa. Questo movimento sarà facilitato col piegar le reni, senza scomporsi dalla giusta guardia. Per eseguire il contro di 3ª, dopo aver tirato un colpo alla testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 5ª, risponda alla figura esterna, eseguendo tre quarti di molinello di testa di sinistra e, nell'ultimo quarto, girando il filo della sciabola a destra in modo, da colpire alla figura esterna. Come, dopo aver tirato alla figura o fianco interno, bisogna che l'avversario, dalla parata di 1ª, risponda alla figura esterna, di molinello, o di coupé dalla 4ª o 4ª bassa.

64. Del contro di 4ª.

Il contro di 4ª si può eseguire da tre posizioni: 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo aver tirato alla figura esterna; 3°, dopo aver tirato al fianco esterno o puntata sulla linea bassa. Dal colpo alla testa, bisogna abbassare la sciabola a sinistra, come se si dovesse eseguire il molinello di testa a sinistra, colla differenza, che, dopo tre quarti del molinello, si prende la posizione di 4ª; così pure, dopo i colpi di figura esterna e di fianco esterno. Per eseguire la parata di contro di 4ª, dopo aver tirato il colpo alla testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 6ª, risponda alla figura interna, eseguendo tre quarti di molinello di testa a destra e, nell'ultimo quarto, girare la sciabola col filo alla sua sinistra in modo, da colpire alla figura interna. Come, dopo aver tirato alla figura esterna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 7ª, risponda alla figura interna con movimento analogo a quello nella parata di 6ª. Parimenti, dopo aver tirato al fianco esterno, bisogna che l'avversario, dalla parata di 2ª o 3ª bassa, risponda alla figura interna o puntata alta.

65. Del contro di 5ª.

Il contro di 5ª si può eseguire da tre posizioni; 1°, dopo aver tirato un colpo alla testa; 2°, dopo aver tirato un colpo alla figura interna; 3°, dopo aver tirato un colpo al fianco interno o puntata.

Dopo il colpo alla testa, bisogna portare la sciabola, col filo a sinistra, da destra indietro, percorrendo la strada opposta a quella, che si fa per eseguire il molinello di figura a destra, coll'avvertenza di tenere alti il pugno ed il gomito, affinchè riesca più facilmente la giusta parata di 5ª. Così pure, dopo aver tirato alla figura interna, o fianco interno o puntata.

Per eseguire la parata di contro di 5ª, dopo aver tirato il colpo alla testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 5ª, risponda alla testa con molinelli o di testa a sinistra.

Come, dopo aver tirato alla figura interna o al montante interno o alla puntata, bisogna che l'avversario dalla parata di 1ª o 4ª bassa, risponda alla testa; se è di 1ª, di molinello; se è di 4ª o 4ª bassa, di coupé.

66. Del contro di 6ª.

Il contro di 6ª si può eseguire da tre posizioni; 1° dopo aver tirato un colpo alla testa; 2° dopo aver tirato un colpo alla figura esterna; 3° dopo aver tirato un colpo al fianco esterno o la puntata sulla linea bassa. Dopo aver tirato alla testa, bisogna portare la sciabola col filo a destra, da sinistra indietro, percorrendo la strada opposta a quella, che si fa per eseguire il molinello di figura da sinistra, coll' avvertenza di tenere alti il pugno ed il gomito, affinchè riesca più facile la giusta posizione

della parata di 6ª. Si procede analogamente, dopo aver tirato alla figura esterna o fianco esterno o puntata. Per eseguire la parata di contro di 6ª, dopo aver tirato il colpo di testa, bisogna che l'avversario, dalla parata di 6ª, risponda alla testa con molinello di testa a destra. Così, dopo aver tirato alla figura esterna, bisogna che l'avversario, dalla parata di 7ª o 3ª, risponda alla testa. Parimenti, dopo aver tirato al fianco esterno di taglio o di punta, bisogna che l'avversario, dalla parata di 2ª o 3ª bassa, risponda alla testa, di molinello, o di coupé.

67. Degli inviti.

Per *invito* s'intende quella posizione di guardia, tanto col corpo, quanto col ferro, che prende il tiratore per far decidere il suo avversario a sviluppare un'azione, per poi eseguire, a seconda del progetto preso, un'azione di parata e risposta, o altra azione di tempo. I principali inviti nella sciabola sono la guardia di 2ª, 3ª, 5ª, 1ª e 4ª bassa molto in linea: queste sono le principali posizioni pei vantaggi, che presentano, così per pararsi, come per eseguire un'azione in tempo e per ottenere maggiormente la linea, presentando il minor bersaglio possibile. Da ogni altra posizione si può dare anche l'invito, però con minori vantaggi, tanto per la posizione, che prende il braccio, considerato il bersaglio, che presenta, quanto per le difficoltà di potersi parare. Qualunque posizione d'invito prenda il tiratore e da quella venga attaccato dal suo avversario, potrà pararsi, sia con parate semplici, sia con parate composte, secondo che crederà più opportuno, tanto per pararsi, quanto per rispondere. La posizione principale di guardia per la sciabola è la guardia di 2ª, e per la facilità di pararsi, e per tenere l'avversario in distanza, come anche per sviluppare qualunque azione, così di difesa, come di offesa.

Nella guardia di 2ª il braccio si trova disteso col pugno all'altezza ed in direzione della mammella destra, la sciabola in linea, col filo diagonale in alto, la punta della sciabola in direzione ed all'altezza del ginocchio destro.

68. Degli sforzi.

Per *sforzo* s'intende quel colpo, che si vibra con forza sul ferro avversario allo scopo di levargli la sciabola dalla mano o di deviarla dalla sua direzione. Nel primo caso lo sforzo chiamasi di *disarmo*, nel secondo di *deviamento.*

Pel disarmo, il ferro avversario riceve l'urto dalla parte opposta dell'apertura della mano, e viceversa per quello di deviamento. Lo sforzo si distingue in *semplice, composto* o di *cambiamento.*

Si chiama *semplice* quello, in cui, per la sua esecuzione, non cambia la posizione del ferro di chi fa lo sforzo; di *cambiamento* quello, pel quale il ferro cambia di posizione. Lo sforzo si può eseguire, tanto negli inviti, quanto nelle parate. Lo sforzo di cambiamento prende il suo nome particolare al momento, in cui il ferro sta per battere sul ferro avversario. Tutti gli sforzi vanno fatti col filo della sciabola. Qualunque sia lo sforzo e da qualsiasi posizione venga fatto, deve esser eseguito col doppio forte del ferro, battendo su quel tratto del ferro avversario, che va dal centro al doppio forte. Così pure, da qualunque posizione si faccia lo sforzo, bisogna che il ferro di chi fa lo sforzo batta nel ferro avversario in modo che i due ferri formino, per quanto è possibile, una croce.

In generale, gli sforzi constano di due movimenti, il primo d'alzata del ferro, ed il secondo di percossa. Gli sforzi di due movimenti sono dall'invito o parata di 4ª, come dall'invito o parata di 3ª, dalla parata di 5ª, dalla parata di 6ª, tanto semplici, quanto di cambiamento. Gli

sforzi di un tempo solo sono: dalla posizione di 1ª, sforzo di cambiamento in 4ª o 4ª bassa e 3ª bassa. Dalla posizione di 7ª, sforzo di cambiamento in 3ª, 3ª bassa e 4ª bassa; dalle posizioni di 3ª e 2ª per lo sforzo di mezzocerchio, e 3ª bassa.

Per l'insegnamento degli sforzi, si comincia dalle posizioni di parata di 4ª e 3ª. Dopo qualunque sforzo, si può tirare un colpo semplice o con finta, di coupé o di molinello, a seconda della posizione o del colpo, che si vuol tirare. Gli sforzi sono eseguiti da principio con larga rotazione, per ottenere in seguito una giusta esecuzione con movimento regolare.

69. Sforzo semplice di 4ª (vedi fig. 46).

Lo sforzo semplice della parata di 4ª si eseguisce in questo modo: si alza la sciabola ed il braccio, finchè l'impugnatura sia all'altezza della testa e in direzione della spalla destra, il filo della sciabola rivolto in alto; indi si abbassa la sciabola con forza in modo, da battere col doppio forte del ferro sul forte del ferro avversario, rimanendo nella posizione di parata di 4ª, eseguendo poi un colpo o una finta; se in lezione, ciò ha luogo a seconda del comando del maestro, se in assalto, a seconda del punto scoperto o dell'azione progettata: questo valga per ogni sforzo. Come in tutti gli sforzi, la stretta maggiore della mano sull'impugnatura avviene nel muovere la sciabola e nel momento, in cui il ferro sta per battere sul ferro avversario. In ogni sforzo, nell'ultimo quarto del movimento, il braccio e la sciabola devono essere accompagnati o fermati da un movimento elastico del corpo e delle gambe, senza perdere la giusta posizione di guardia.

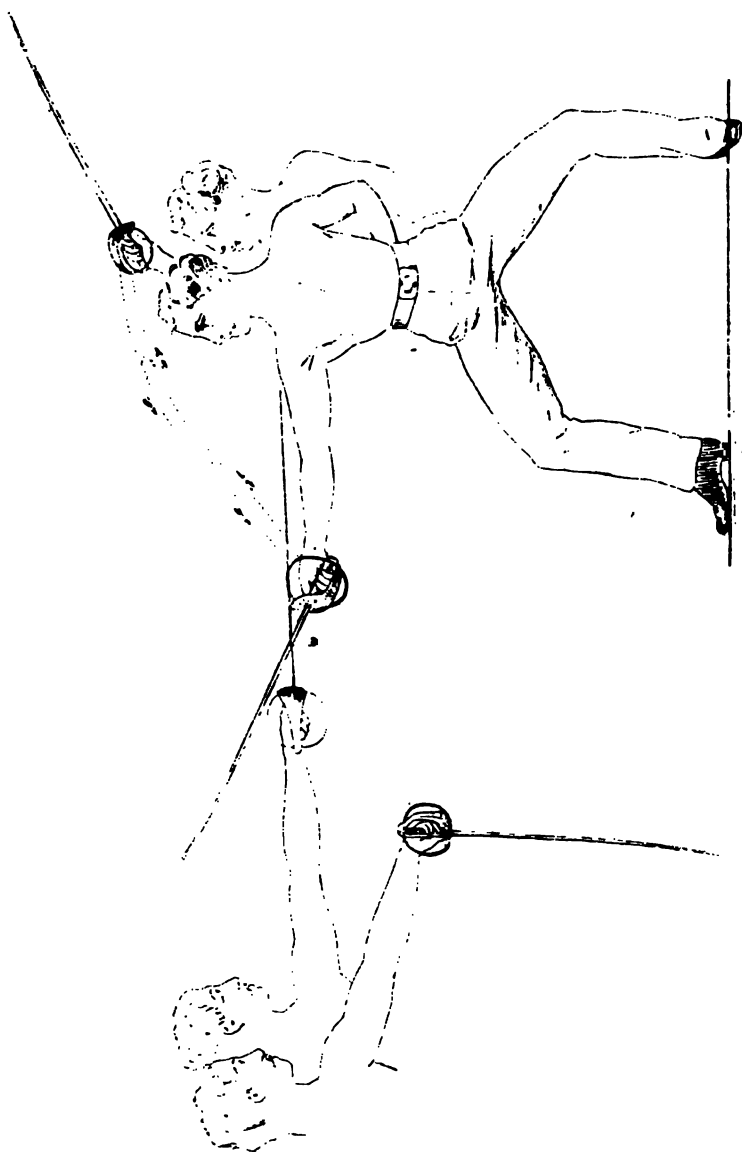



Fig. 40. Sforzo semplice di 4ª.

70. Sforzo semplice di 3ª.

Lo sforzo semplice dalla parata di 3ª si eseguisce in questo modo: si alza la sciabola ed il braccio, finchè

l'impugnatura sia all'altezza della testa, in direzione della spalla sinistra, il filo della sciabola rivolto in alto: indi si abbassa la sciabola con forza in modo, da battere col doppio forte sul ferro avversario, rimanendo nella posizione di 3ª.

71. Sforzo di cambiamento di 4ª.

Dalla parata o invito di 4ª, sentendo appoggiare sul nostro ferro quello dell'avversario, si porta braccio e sciabola nella posizione, come pel primo movimento dello sforzo di 3ª; mancando al ferro avversario l'appoggio del nostro, si sposta e, sul passaggio, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in 3ª.

72. Sforzo di cambiamento di 3ª.

Dalla parata o invito di 3ª, sentendo appoggiare sul nostro ferro quello dell'avversario, si alzerà braccio e sciabola, prendendo la posizione, come al primo movimento dello sforzo di 4ª e, sul passaggio del ferro avversario, si eseguisce lo sforzo di cambiamento in 4ª.

73. Sforzo semplice di 5ª.

Dalla parata di 5ª, si porta la sciabola coll'impugnatura all'altezza ed in direzione della spalla sinistra, col filo rivolto in alto, mantenendo elevato il gomito, indi si alza con forza la sciabola in modo, da portarsi alla parata di 5ª, battendo contro il ferro avversario.

74. Sforzo semplice di 6ª.

Dalla parata di 6ª, si porta la sciabola indietro ed in

direzione della spalla destra, col filo rivolto in alto, mantenendo il gomito elevato; indi si alza con forza la sciabola, portandosi così alla parata di 6ª, e battendo contro il ferro avversario.

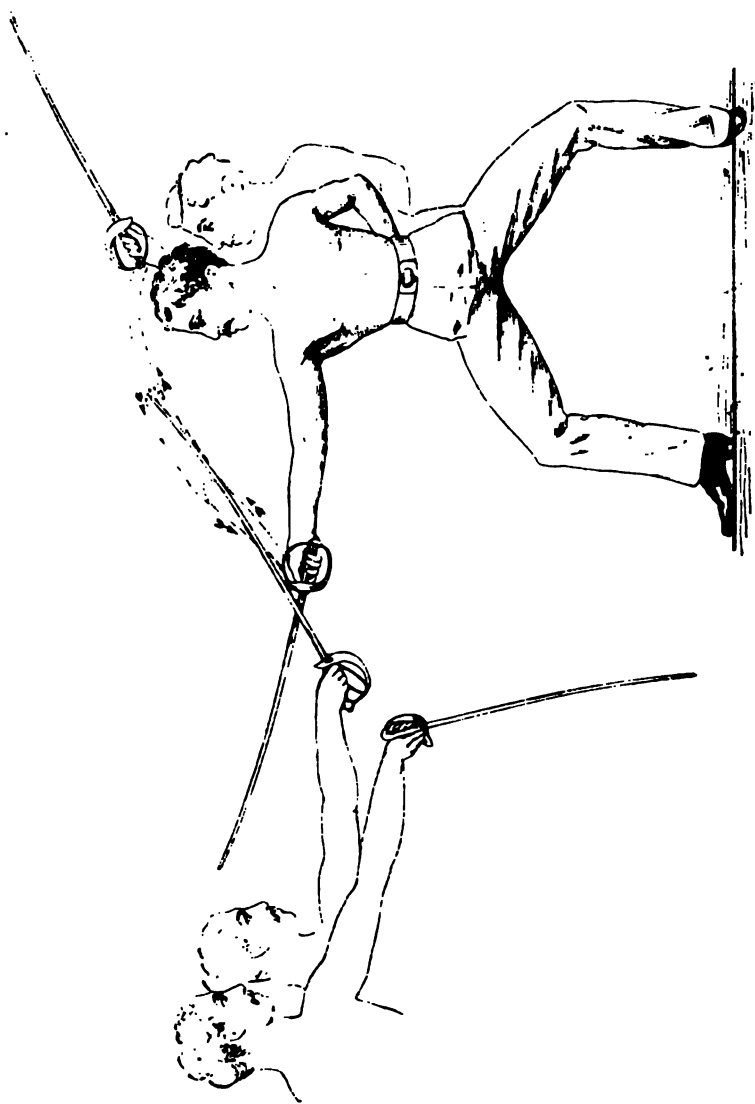



Fig. 47. Sforzo di cambiamento in 3ª.

75. Sforzo di cambiamento in 5ª (vedi fig. 47).

Dalla parata di 5ª, si porta la sciabola nella posizione, come al primo movimento dello sforzo semplice di 6ª, cioè coll'impugnatura di sopra ed in direzione della spalla destra, indi si vibra lo sforzo, con movimento preciso dello sforzo di 6ª semplice.

76. Sforzo di cambiamento in 6ª (vedi fig. 48).

Dalla parata di 6ª, si porta la sciabola nella posizione, come pel primo movimento dello sforzo di 5ª, cioè coll'impugnatura di sopra ed in direzione della spalla sinistra; indi si vibra lo sforzo, con movimento preciso allo sforzo semplice di 5ª.

77. Sforzo semplice di 1ª.

Dalla parata di 1ª, si avvicina la sciabola 10 o 15 centim. vicino al corpo, mantenendo alto il gomito: indi si batte con forza contro il ferro avversario, riprendendo la posizione di 1ª.

78. Sforzo di cambiamento in 4ª, 4ª bassa e 3ª bassa.

Dalla parata di 1ª, per lo sforzo di cambiamento in 4ª, 4ª bassa, o 3ª bassa, si eseguisce il movimento preciso al molinello di testa di sinistra, colla differenza, che, nell'ultimo quarto, invece di colpire alla testa dell'avversario, si eseguisce lo sforzo di 4ª, se il ferro avversario è alto; e di 4ª bassa, se si trova abbassato: di 3ª bassa, se il ferro avversario è a destra, in linea di chi fa lo sforzo.

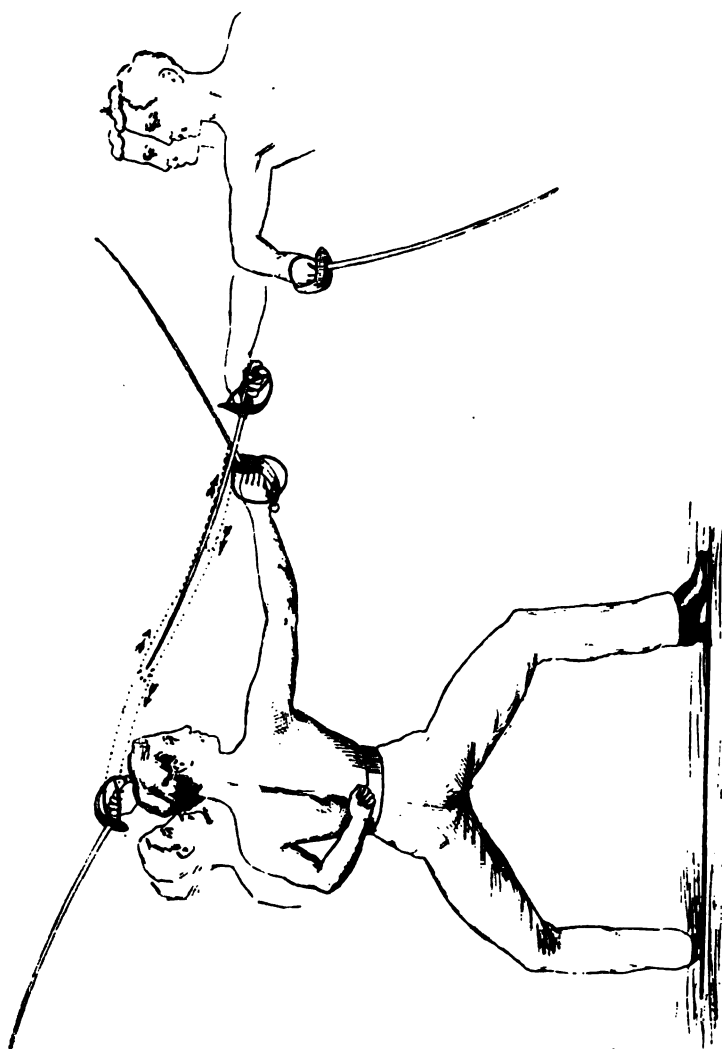



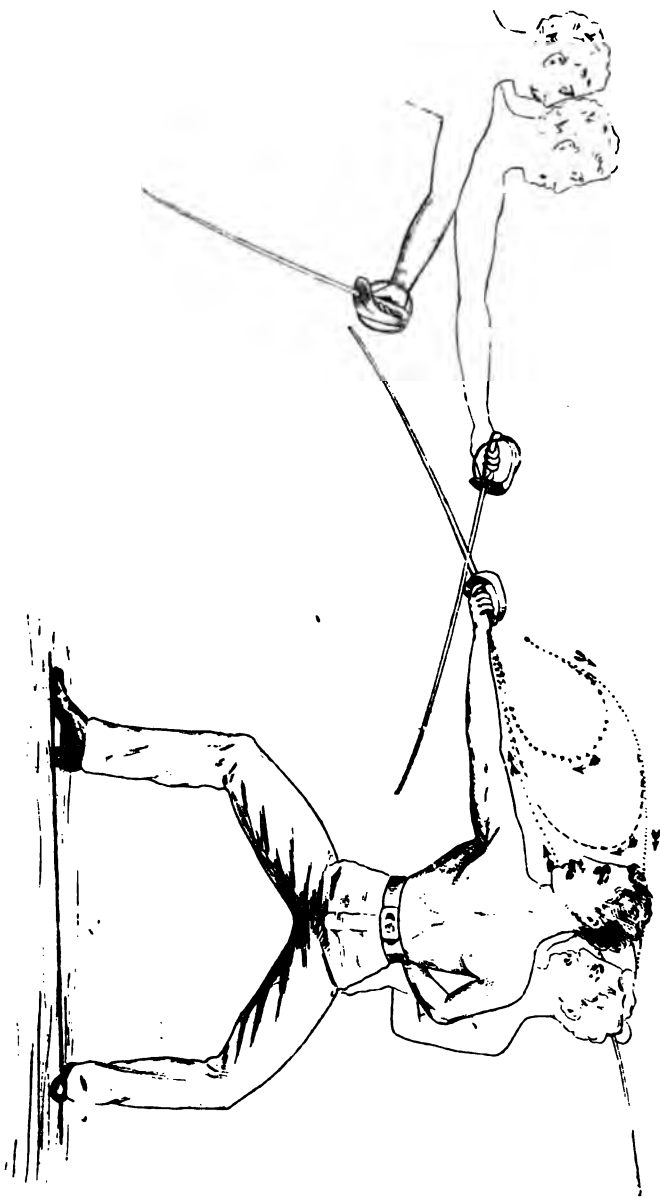
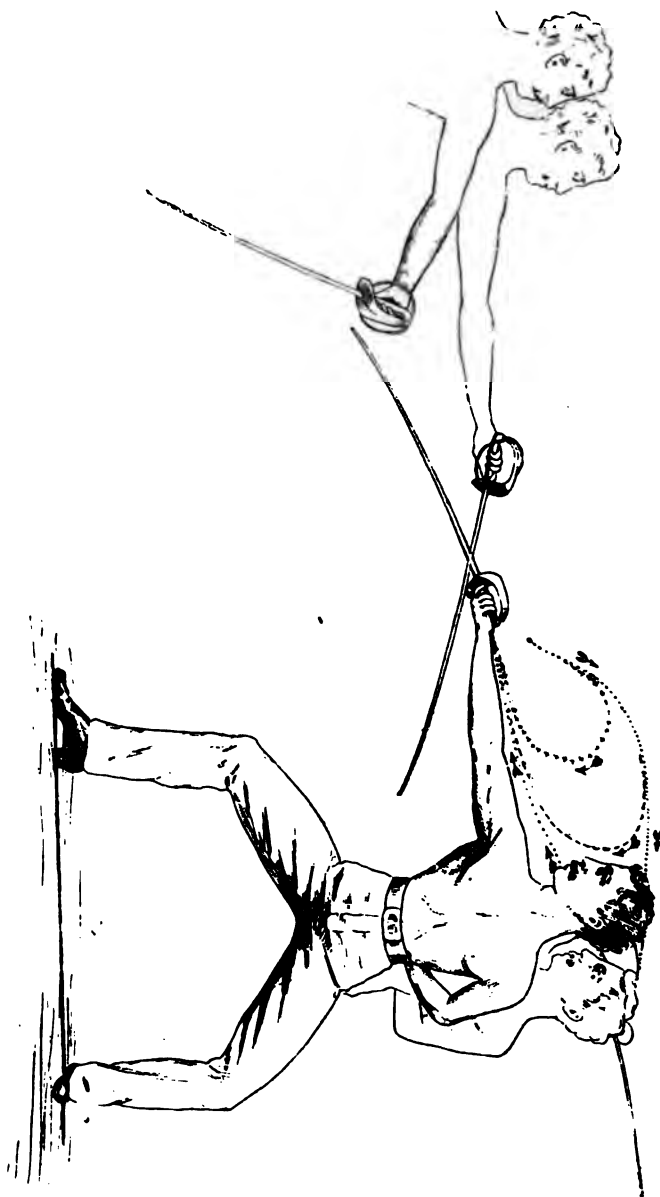
Fig. 48. Sforzo di cambiamento in 6ª.

79. Sforzo semplice di 2ª.

Dalla parata di 2ª, si distacca il ferro fino alla posizione di parata di 1ª, ritornando quindi con forza in 2ª, battendo col doppio forte del ferro sul forte del ferro avversario.

80. Sforzo di cambiamento in mezzocerchio (1) **e 3ª bassa.**

Dalla parata di 2ª, il movimento del ferro, che eseguis

Fig. 40. Sforzo di cambiamento in mezzocerchio

(1) Chiamasi mezzocerchio per la strada, che percorre il ferro n l'eseguirlo.

80. Sforzo di cambiamento in mezzocerchio (1) **e 3ª bassa.**

Dalla parata di 2ª, il movimento del ferro, che esegnisce

Fig. 40. Sforzo di cambiamento in mezzocerchio

(1) Chiamasi mezzocerchio per la strada, che percorre il ferro nell'eseguirlo.

questo sforzo, è simile a quello pel molinello di montante da destra, colla differenza, che, invece di toccare il fianco dell'avversario, si batte col doppio forte del ferro sul forte del ferro avversario. Questo è uno degli sforzi più potenti pel disarmo (fig. 49). Dalla parata di 2ª, il movimento del ferro, per eseguire lo sforzo di cambiamento in 3ª bassa, è simile al molinello di testa a sinistra; solo che, nell'ultimo quarto del molinello, si eseguisce lo sforzo, battendo con forza sul ferro avversario ed eseguendo il preciso movimento della parata di 3ª bassa.

81. Sforzo di cambiamento in 3ª e 3ª bassa.

Dalla parata di 7ª, per lo sforzo di cambiamento in 3ª, il movimento è simile al molinello di testa a destra, colla differenza, che, nell'ultimo quarto di detto molinello, si eseguisce lo sforzo di 3ª, se il ferro si trova sulla linea alta, di 3ª bassa, se il ferro si trova sulla stessa direzione, ma in linea più bassa. Ogni sforzo può essere fatto tanto di attacco, quanto dopo la parata, o sull'attacco dell'avversario. Tutti gli sforzi possono essere eseguiti di cambiamento, anche senza appoggio del ferro avversario, conoscendo l'opportunità di un'azione variata.

82. Requisiti indispensabili per l'esecuzione di qualunque sforzo.

1.° La rotazione del ferro per movimento d'avambraccio, assecondato dal movimento elastico del corpo.

2.° La prontezza istantanea nello scegliere il momento opportuno per eseguirlo.

3.° La fermezza del ferro nella mano ed il giusto colpo d'occhio per eseguire lo sforzo in modo, che i due ferri s'incontrino dal forte al doppio forte.

L'esercizio degli sforzi non solo è utile per saper disarmare il proprio avversario o deviargli il ferro dalla linea o da altra posizione, ma fa acquistare anche una grande sicurezza nel maneggio e nella salda impugnatura della sciabola.

83. Delle parate di sforzo.

Le *parate di sforzo* altro non sono che movimenti di parata, eseguiti con una forza maggiore delle parate regolari. Questo esercizio non solo fa acquistare molta sicurezza nelle parate, mentre fa equilibrare il ferro avversario per l'urto, che riceve, ma fa acquistare inoltre franchezza e facilità nel muovere e fermare la sciabola, cosa tanto utile per l'assalto. Sarà utilissima la parata di sforzo per la risposta di coupé, il che prima necessita di allontanare il ferro avversario dal nostro corpo.

84. Della cavata in tempo sugli sforzi.

Quando il tiratore, accorgendosi che l'avversario tira uno sforzo e cava in tempo il suo ferro in modo, che lo sforzo vada fallito e, collo stesso movimento della cavata, vibra un colpo qualunque, allora dicesi che il tiratore ha fatto una cavata in tempo sullo sforzo, per esempio: per la cavata in tempo sullo sforzo di mezzocerchio, il movimento del ferro di chi fa la cavata è simile a quello del molinello di testa a sinistra. La cavata in tempo sullo sforzo deve farsi nel momento, in cui il ferro avversario sta per toccare il nostro: se si anticipa il movimento, l'avversario lo scorge in tempo per fermare lo sforzo; così lo scopo della cavata va fallito. È necessario sapere che in tutti gli sforzi, fatti in due movimenti, per ragione matematica è relativamente facile la cavata in tempo,

perchè l'avversario col primo movimento scorge l'azione e, nell'intervallo dal primo al secondo movimento, può eseguire la cavata in tempo. Al contrario, per gli sforzi eseguiti in un tempo solo, nei quali si muove il ferro senza muoversi col corpo, è impossibile la cavata, perchè, partendo con velocità e senza interruzioni nella strada. che percorre la sciabola, si arriva prima che l'avversario abbia cavato il suo ferro. E così pure ogni volta che con qualunque movimento l'avversario cerchi di avvicinare il suo ferro al nostro e noi lo leviamo, avremo eseguito una cavata in tempo.

85. Del colpo al braccio o manchette.

Chiamasi *colpo al braccio* o *manchette*, quello, diretto a colpire il braccio dell'avversario, sia che si trovi fermo nella posizione d'invito o di parata, sia che si trovi in movimento per tirare un colpo. Il colpo al braccio può essere tirato tanto di sotto quanto di sopra, così a destra come a sinistra del braccio, a seconda che l'avversario l'avrà più o meno scoperto dall'una o dall'altra parte. Il movimento del ferro, per toccare un colpo al braccio, è come quello di un altro colpo qualunque. Il colpo al braccio può essere tirato così d'attacco, come di risposta o di tempo.

In ogni caso devesi calcolare la posizione del braccio avversario ed adattare il colpo in modo, che la sciabola abbia da formare una croce col braccio e devesi ancora misurare la distanza coll'occhio per tirare il colpo 5 centim. circa più innanzi del punto, che si vuol colpire; perchè generalmente, nel tirare al braccio, si raccorcia il colpo, come chi si vede minacciato il braccio, per istinto lo ritira.

Al principiare di questa azione il maestro farà cono-

scere all'allievo, che, per il colpo al braccio, si prende una distanza maggiore del colpo, diretto al corpo, essendo un bersaglio più avanzato. I colpi al braccio si usano di più con un avversario, che non si conosce o con quelli, che hanno un giuoco irregolare o non si curano della difesa.

Di solito quei tiratori, che non hanno avuto buoni principii, sono difficili a tenersi in giusta misura e ciò dipende dalla differenza, che passa fra il saper tirare una sciabolata veloce e ben diretta alla distanza regolare, ed il saperla tirare sotto misura. Avviene quindi che lo schermitore esatto e calcolatore con detti tiratori fa uso del colpo al braccio per tenersi in distanza, onde vedere maggiormente le azioni; e quel tiratore, abituato ad una misura stretta, si trova spostato, perchè, dovendo sviluppare le sue azioni in lontananza, i suoi movimenti restano lenti e perciò senza efficacia.

86. Esercizio per tenersi nelle parate di 2ª, 5ª e 1ª.

Essendo queste parate di 2ª, 5ª e 1ª le più ricche di colpi e di risposte, nonchè le più atte a difendere un bersaglio maggiore, percorrendo pochissimo spazio pel passaggio da una parata all'altra, movendo colla sciabola dalla guardia di 2ª, e passando per le parate di 5ª e 1ª, si ritorna in 2ª, continuando un circolo in forma ovale col braccio e ferro davanti al nostro corpo, tanto che il braccio abituato a questo esercizio, passerà con molta facilità, dall'una all'altra delle tre parate. Per detto esercizio il filo della sciabola dovrà trovarsi diagonale in alto.

Quel tiratore, che saprà tenersi in dette posizioni, non solo avrà i vantaggi suaccennati, ma terrà il suo avversario in distanza, epperò vedrà più facilmente tutte le azioni e potrà adattare tutti quei ripieghi, che gli torneranno più opportuni. Il maestro, nel far eseguire

questo esercizio, tirerà al proprio allievo dei colpi alla testa, alla figura, al fianco, di destra o sinistra, o puntata nella linea alta o bassa, o colpi al braccio, obbligando l'allievo a pararsi sempre con una delle tre parate cioè; 1ª 2ª 5ª ed a rispondere da ognuna di queste.

87. Del colpo di tempo.

Ogni colpo di prima intenzione, tirato sull'azione offensiva dell'avversario, chiamasi *colpo di tempo.* I colpi di tempo sono l'*arresto*, la *rimessa*, la *controazione*, il *colpo al braccio* e la *puntata col passo* o *salto indietro.*

88. Del colpo di tempo al braccio.

Un colpo, che si tira all'avversario nel tempo, in cui egli sta per eseguire un'azione, si chiama *colpo di tempo.* Il colpo di tempo si tira ordinariamente nelle azioni dell'avversario, accompagnate da finte, cioè nei colpi di seconda o terza intenzione. Può essere anche tirato nel tempo, in cui si tira un colpo di prima intenzione, quando questo sia eseguito lentamente. Il colpo di tempo generalmente si tira al braccio, eseguendo un passo, passo doppio o salto indietro, per portarsi fuori misura, secondo l'avanzata dell'avversario. Di questo colpo non bisogna abusare, potendo essere causa di molti incontri, poichè tutti i colpi in tempo sono di difficile esecuzione, tanto pel momento d'eseguirli e, più che tutto, per la difficoltà di poter conoscere l'azione dell'avversario, quanto per l'occhio, il quale non può sempre vedere in qual punto devesi dirigere il colpo di tempo.

Il maestro insegnerà queste azioni, presentando il braccio e facendo la finta; su questo movimento l'allievo, dalla posizione di guardia, tirerà un colpo al braccio col

passo indietro, cioè, mentre tira il colpo, retrocede il piede sinistro, a cui tien dietro il destro, rimanendo colla sciabola in linea, come per poter facilmente pararsi, così per tenere l'avversario in distanza, se il colpo al braccio fosse andato fallito, e questi continuerà la sua azione. Il passo doppio ed il salto indietro si eseguiscono nel modo seguente: mentre si tira il colpo, si porta il piede destro dietro al sinistro e quest'ultimo dietro al destro colle norme spiegate a pag. 67 e, nel portare il sinistro dietro al destro per compiere il passo e salto, si eseguiscono, qualora abbisognassero, una o più parate.

Compiuta quest'azione da tutte le posizioni, dalle quali si possa tirare un colpo al braccio, il maestro farà eseguire il colpo di tempo al braccio dall'affondo; col salto indietro, cominciando sempre dalla posizione, che resta più facile all'allievo per tagliare il braccio, per esempio: il maestro si fa tirare un colpo alla figura interna e, dalla parata di 1ª, risponde con una finta alla testa, l'allievo, dalla posizione, in cui si trova, non fa altro che portare la sciabola a sinistra, nella direzione, che già tiene, eseguendo il colpo di manchette e saltando indietro. Il maestro, nell'esecuzione di quest'azione da tutte le posizioni, che offrono il destro di metterlo in pratica, procurerà di seguire una via progressiva, cominciando cioè dalla più facile e salendo alla più difficile. Nell' eseguire poi la finta, per farsi tirare il colpo di tempo al braccio, qualche volta partirà a fondo, per obbligare l'allievo ad eseguire il salto indietro lungo e veloce.

89. Lezione progressiva.

Occorrerà, a complemento delle teorie da me svolte sul modo di adoperare la sciabola, aggiungere qualche osservazione intorno ad alcuni movimenti, ai quali è fatto

luogo nella pratica e che, concorrendo speciali condizioni, sono consigliabili, perchè non derogano dai precetti dell'arte, anzi ne sono una vera e propria estrinsecazione. Allorquando, in seguito ad un diligente e pertinace studio, basato sulle regole precedentemente discusse ed ammesse, il tiratore sia pervenuto a tal grado di sviluppo, da disporre sicuramente del ferro, potrà, tanto nelle azioni di tempo o di attacco, quanto in quelle di risposta, abbandonare, per l'offesa, l'uso dei circoli, specialmente quando, nel caso di attacco o di risposta, nella presa di ferro non trovi resistenza da parte dell'avversario e, col mezzo di sforzo o di parata di sforzo, siasi procurato il modo di toccare, colla certezza di non essere a sua volta nel medesimo tempo colpito dall'insistente ferro dell'avversario. In tali condizioni, la sicurezza, già acquistata nel maneggio dell'arma, la stessa forza di reazione, che risospinge il ferro, dallo sforzo o dalla parata, verso il bersaglio dell'avversario, la minore distanza determinata ed un maggior cammino, percorso nella prima parte dell'azione d'attacco o da una avanzata avversaria, alla quale si oppose una salda parata, costituiscono altrettante cause, per le quali risulta raccomandabile anche un'azione finale, così d'offesa diretta, come di risposta, facendo percorrere al ferro il cammino più breve, alla stessa guisa, con cui si porterebbe il ferro per una puntata, che chiamasi coupé, come si è accennato nel quadro sinottico, colla certezza che il colpo riuscirà della massima velocità, ed avrà in sè tanta forza, da produrre un effetto considerevole. Del resto, si comprende facilmente che quest'uso eccezionale del ferro appartiene maggiormente a quelle modificazioni intuitive, che ciascun tiratore, dopo essersi saldamente costituito sulle basi rigorose dell'arte, sa introdurre a tempo e luogo, anzichè agli elementi fondamentali della scherma.

È bene che il maestro, una volta arrivato allo studio superiore della scherma, allarghi anche in ciò il campo delle cognizioni da impartire all'allievo, come si vedrà nel quadro sinottico.

L'applicare fino dal principio le forze dell'allievo al genere di movimenti ora ricordati, scemerebbe l'effetto delle altre norme dell'arte più importanti e più generali, tendenti a favorire il maggiore possibile sviluppo.

90. Dell'arresto

L'*arresto* è una puntata, che si tira, quando l'avversario attacca con delle finte o sull'avanzata volante, o sull'avanzata colla presa del ferro. L'arresto, eseguito in tempo, ferma l'avversario, troncandone l'azione. Per eseguire l'arresto, bisogna conoscere prima le tendenze dell'avversario, cioè: se, nei suoi attacchi, tiri dei colpi semplici o accompagnati da finte o da altri movimenti, che possano complicare le sue azioni; perchè, in regola di scherma, quando succede un incontro nell'istantaneità delle azioni, quello, che fa l'arresto, ne ha la colpa e poi perchè l'obbiettivo della scherma è, come già dissi, quello di toccare e di non rimanere toccati e, tirando sull'azione dell'avversario senza calcolo, succedono facilmente degli incontri. Per quest'azione il maestro dapprima presenterà al suo allievo una facile esecuzione, facendogliela praticare da tutte le posizioni di invito e nelle molte combinazioni, dalle quali si possa eseguire l'arresto sulla linea alta o bassa, ed aumentando progressivamente la difficoltà in modo, da farglielo eseguire, come può essere fatto in assalto. L'arresto deve essere accompagnato da una emissione di voce e da una battuta del piede destro.

Qualora, per incertezza sull'azione dell'avversario o perchè questi cura poco l'azione, che gli possa venir

fatta, ed avanza scoperto, si tiri su questa avanzata e gli si faccia una puntata a fior di misura, saltando indietro, tale azione si chiama *puntata in tempo*.

91. Finta di controtempo.

Il controtempo è quell'azione di finta, che si fa nel momento, in cui si potrebbe eseguire l'arresto o il colpo in tempo al braccio. Esso si fa quando ci sia incertezza sull'intenzione dell'avversario e non si voglia fare l'arresto o la puntata in tempo o il colpo al braccio, per timore dell'incontro; allora si fa la finta arresto o finta colpo di tempo al braccio, che chiameremo controtempo, il quale, fatto bene ed opportunamente serve a distruggere l'azione dell'avversario.

Col controtempo si può contemporaneamente eseguire un passo indietro, qualora l'avversario avanzi troppo nel suo attacco. Questa azione, eseguita a tempo opportuno, terrà l'avversario in distanza, la quale, specialmente nella sciabola, è così necessaria.

92. Azione di controtempo.

L'azione di controtempo si fa quando l'avversario si dimostri impressionato dagli arresti o colpi subiti in tempo. L'avversario avanza per parare e rispondere, trova, invece di un arresto, un'azione di una o due finte o un colpo qualunque. Le azioni di controtempo possono riuscire facilmente con quegli avversarî, che non sono decisi nelle loro azioni. Il maestro eserciterà il suo allievo nelle azioni in controtempo in tutte le combinazioni di attacco, con una ragionata progressione dal facile al difficile. Le azioni in controtempo devono essere fatte con molta energia, i movimenti della sciabola nelle finte devono

essere accompagnati dallo sguardo e dall'atteggiamento del corpo, perchè servono ad impressionare maggiormente l'avversario.

93. Della controazione.

La *controazione* è quella puntata, che si tira, mentre l'avversario vibra un'altra puntata. Per questa azione, bisogna conoscere le tendenze di chi attacca, perchè fa d'uopo essere certi della finale, per poter eseguire la puntata di controazione; essa si eseguisce colle norme della stoccata di spada (vedi § 49).

94. Della rimessa.

La *rimessa* è quel colpo, che si ripete, dopo aver tirato un altro colpo. Il colpo di rimessa può essere tirato. quando l'avversario, dopo aver parato, non risponda e rimanga fermo nella posizione di parata, come, dopo aver parato, non risponda e distacchi il suo ferro senza progetto.

Da ogni posizione si può eseguire la rimessa, e preferibilmente la si farà di puntata o di colpo al braccio. affinchè venga eseguita alla maggiore distanza possibile. potendo darsi il caso di dover parare una sciabolata in ritardo per movimento d'istinto dell'avversario, ciò che difficilmente potrebbe riuscire, trovandosi sotto misura. Il colpo di rimessa si eseguisce dall'affondo, battendo il piede destro a terra. Questa azione riesce più facilmente, quando si abbia influenza sull'avversario.

Il maestro procurerà di far conoscere all'allievo l'importanza di questa azione, facendola eseguire da tutte le posizioni e presentando quelle difficoltà e quegli inconvenienti, che potrebbero succedere in un vero assalto.

95. Del raddoppio.

Veggasi quanto fu detto al § 45 nella scherma di spada, colla differenza che, nella spada, si eseguisce il raddoppio nelle azioni, in cui il colpo è diretto semplicemente al corpo, mentre nella sciabola si eseguisce il raddoppio anche ad una distanza maggiore pei colpi diretti al braccio.

96. Delle riprese d'azioni o della ripigliata.

Veggasi quanto fu detto al N. 55 della scherma di spada, colla differenza che, riprendendo un'azione di sciabola, il colpo può essere di punta, di taglio, diretto al corpo o al braccio.

97. Dello scarto.

Lo *scarto* è quel movimento, che si fa, ritirando il corpo ed il braccio in maniera, che vada fallito il colpo dell'avversario; dopo il passaggio della sua sciabola e del suo braccio, si tira un colpo qualunque. Dette azioni si possono eseguire più facilmente con quei tiratori, che tirano i loro colpi di taglio abbandonati e corti. Si abituerà molto l'occhio per lo scarto sulla lezione della cavata in tempo sugli sforzi.

98. Dell'attacco.

Vedi § 56 nella scherma di spada (fig. 50 e 51).

99. Dell'azione morale nella scherma.

Vedi § 58 nella scherma di spada.

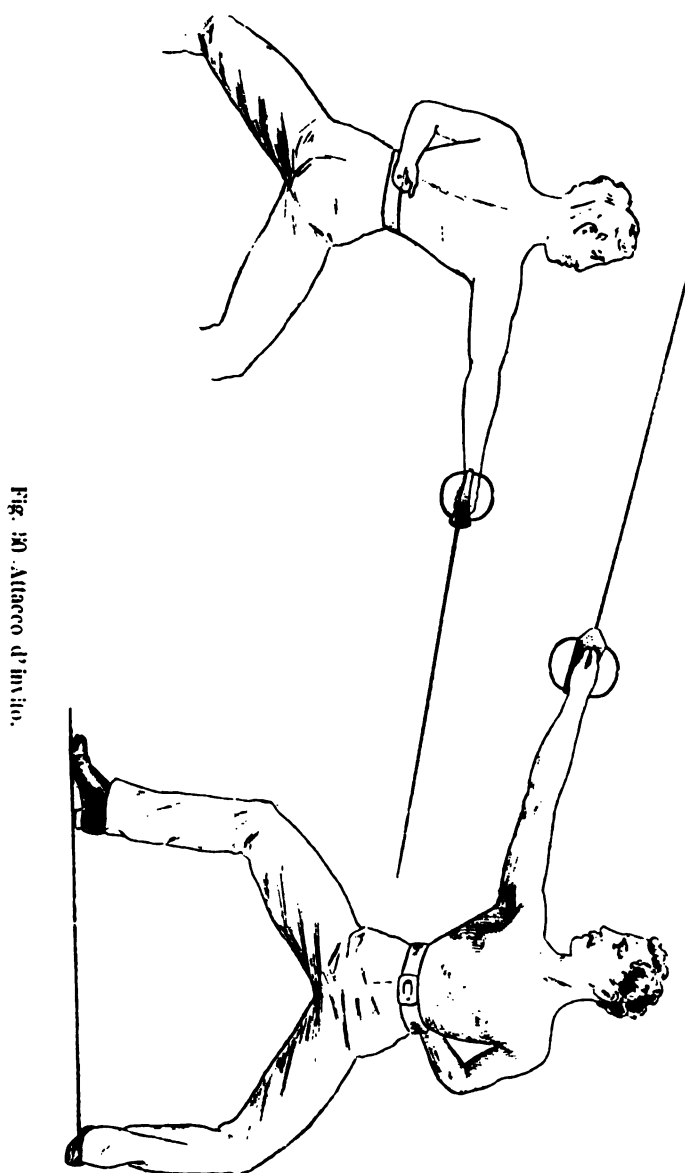



Fig. 90. Attacco d'invito.

100. Del saluto composto.

Dalla posizione di attenti, si va in guardia, battendo due volte il piede destro a terra, poi si unisce il piede

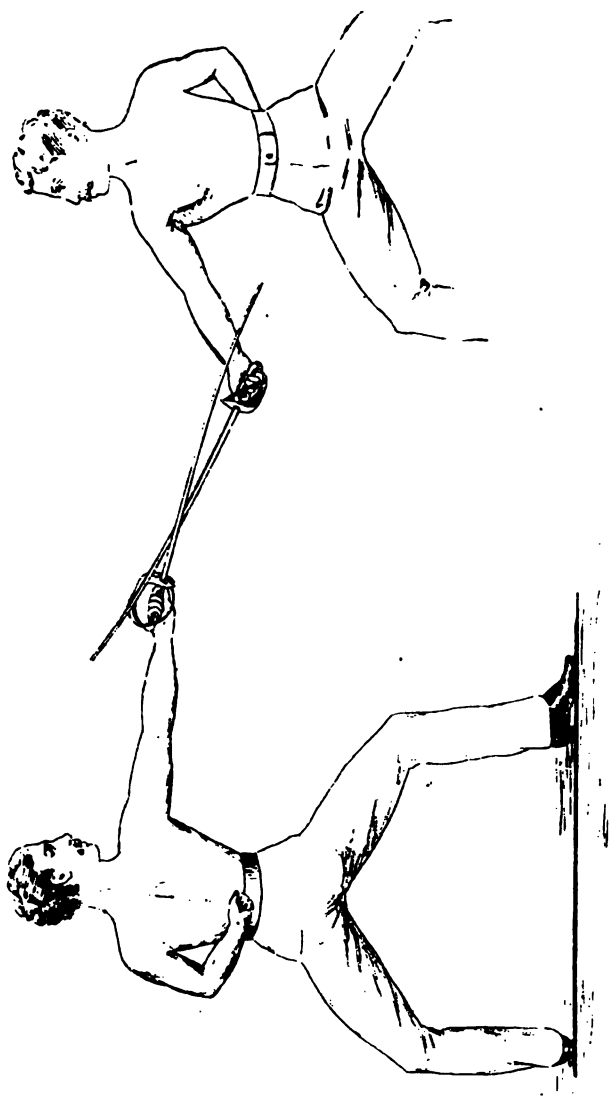



Fig 51. Attacco materiale.

destro al sinistro, portando la sciabola col filo a sinistra in modo, che l'impugnatura sia all'altezza ed in direzione della spalla destra, come pel saluto semplice. Da questa posizione, si porta la sciabola, girando il filo a destra,

dalla parte, che si vuol prima salutare, se è a destra, si porta la sciabola, stendendo il braccio diagonale a destra, mantenendo l'impugnatura all'altezza della spalla, la punta all'altezza degli occhi e accompagnando la sciabola collo sguardo, esprimente il saluto. Per salutare a sinistra, si riporta la sciabola coll'impugnatura all'altezza del mento, col filo a sinistra, eseguendo l'altro saluto e così da sinistra pel saluto innanzi. Eseguito l'ultimo saluto, cioè quello per l'avversario, si eseguisce un molinello di testa a sinistra, prendendo la guardia di 3ª, sia col corpo, sia colla sciabola, battendo due volte il piede destro a terra, indi raddrizzandosi dalla guardia, avvicinando la sciabola alla spalla destra ed eseguendo il movimento, come pel saluto semplice. Se ciò ha luogo prima d'incominciare l'assalto, si mette la maschera, che sarà tenuta dalla mano sinistra, poi si scende in guardia; se dopo l'assalto, i due tiratori si leveranno la maschera colla mano sinistra, eseguendo il saluto, come prima d'incominciare l'assalto, indi prenderanno la sciabola colla mano sinistra, avanzando d'un passo per stringersi la mano. Nella lezione, tanto di spada, quanto di sciabola, il saluto sarà semplicemente pel maestro.

101. Della lezione preparatoria all'assalto.

Vedi § 59 nella scherma di spada.

102. Della lezione d'assalto.

Vedi § 60 nella scherma di spada.

103. Regole per l'assalto.

Vedi § 61 nella scherma di spada.

104. Degli incontri.

Vedi § 51 nella scherma di spada.

105. Modo di attenersi con chi tira sinistro.

Vedi § 52 nella scherma di spada.

QUADRO SINOTTICO.

Per facilitare maggiormente l'insegnamento sulla combinazione di qualunque azione di scherma, oltre la spiegazione già fatta per tutte le parate e per tutti i colpi, cioè quando e come si debbano eseguire, vi sarà un quadro, che presenterà a distesa d'occhio tutti i colpi e tutte le parate semplici e composte e le combinazioni di qualunque esercizio, corrispondente a tutte le lezioni.

Per comprendere con maggiore facilità il meccanismo di questo quadro, valga la seguente spiegazione; figuriamoci due tiratori, che si trovino di fronte; l'uno, dà l'invito, l'altro tira. Questo quadro si divide in sette caselle coi numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

La casella N. 1 figura il tiratore, che dà l'invito.

Quella N. 2 figura il tiratore, che attacca e tira.

Quelle N. 3 e 4 figurano il tiratore, che para e risponde.

Quelle N. 5 e 6 figurano il tiratore, che para e risponde.

Quella N. 7 figura il tiratore, che tira le azioni in tempo sull'azione di attacco.

V'ha poi un'altro quadro sulla concatenazione di tutte le azioni in tempo in modo, che un'attacco possa essere continuato, opponendo alle azioni in tempo altre azioni in controtempo.

Questo quadro si divide in 11 caselle, ognuna delle quali porta il nome dell'azione o posizione del tiratore.

La 1ª casella figura il tiratore, che dà l'invito.

La 2ª casella figura il tiratore, che attacca e tira.

La 3ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di controazione sull'azione di attacco.

La 4ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di arresto o tempo al braccio sull'azione di attacco.

La 5ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta in controtempo.

La 6ª casella figura il tiratore, che para.

La 7ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di risposta.

La 8ª casella figura il tiratore, che eseguisce la botta di rimessa.

La 9ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta colla ripresa di azione, tanto sul ritardo, quanto sulla finta della risposta.

La 10ª casella figura il tiratore, che eseguisce una botta di arresto sulla finta risposta.

La 11ª casella figura il tiratore, che eseguisce la botta di arresto sulla ripresa di azione.

Finalmente questi quadri possono servire di guida o colpo d'occhio per qualunque quesito di scherma ed a risolvere, in caso di dubbio, la validità del colpo o di parata di ciascuna azione schermistica. — Serviranno pure al maestro come progressione sul modo d'impartire la lezione al suo allievo e come norma nell'istruzione degli esercizi convenzionali.

QUADRO SINOTTICO

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**1.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla testa col molinello sinistro.	5.ª	Colpo al fianco de coupé.
Seconda	**2.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla figura destra di coupé.	3.ª	Colpo al fianco s di molinello.
Seconda	**3.** Dall'attacco di 2ª, colpo di puntata sopra.	1.ª	Colpo di testa col nello sinistro.
Seconda	**4.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla testa di coupé.	5.ª	Colpo di puntata
Seconda	**5.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	1.ª	Colpo al fianco de coupé.
Seconda	**6.** Dall'attacco di 2ª, colpo di puntata sotto di striscio	4ª bassa o 2.ª	Colpo di puntata
Terza	**7.** Dall'attacco di 3ª, colpo di puntata sotto.	2.ª	Colpo alla testa c linello sinistro.
Terza	**8.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla testa di coupé.	6.ª	Colpo al fianco de molinello di monta
Terza	**9.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla testa col molinello sinistro.	6.ª	Colpo al petto sin coupé.
Terza	**10.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	4.ª	Colpo alla figura di molinello.
Terza	**11.** Dall'attacco di 3ª, colpo al fianco destro di coupé.	2.ª	Colpo di puntata
Terza	**12.** Dall'attacco di 3ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	4ª bassa.	Colpo alla testa di

PARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª cas (Maestro)
2.ª	Colpo di puntata sopra.	
[illegible]ª bassa.	Colpo alla testa di coupé.	
2.ª	Colpo alla figura destra di molinello.	Controazione di puntata sopra.
2.ª	Colpo alla testa di molinello sinistro.	
3ª bassa.	Colpo alla figura sinistra di coupé.	
3.ª	Colpo di puntata sopra di striscio.	Controazione di puntata sotto.
5.ª	Colpo alla figura sinistra di molinello.	Controazione di puntata sotto.
3ª bassa.	Colpo di puntata sopra.	
4.ª	Colpo alla testa di coupé.	
3.ª	Colpo di puntata sotto.	
5.ª	Colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	
6.ª	Colpo al fianco sinistro di coupé.	

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**13.** Dall'attacco di 3ª, colpo al fianco destro col molinello di montante.	3ª bassa.	Colpo alla figura (di coupé.
Terza	**14.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla figura destra di coupé.	7.ª	Colpo alla testa di nello destro.
Terza	**15.** Dall'attacco di 3ª, colpo di puntata sopra di striscio.	1.ª	Colpo alla testa di nello sinistro.
Quarta	**16.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla testa di coupé.	5.ª	Colpo alla figura si di molinello.
Quarta	**17.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla testa del molinello destro.	5.ª	Colpo alla testa di (
Quarta	**18.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla figura destra di molinello.	3.ª	Colpo di puntata s
Quarta	**19.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla figura sinistra di coupé.	1.ª	Colpo al fianco des coupé.
Quarta	**20.** Dall'attacco di 4ª, colpo al fianco destro col molinello di montante.	3ª bassa.	Colpo alla figura si di coupé.
Quarta	**21.** Dall'attacco di 4ª, colpo al fianco sinistro di coupé.	4ª bassa.	Colpo alla figura (di coupé.
Quarta	**22.** Dall'attacco di 4ª, colpo di puntata di cavazione in fuori.	3.ª	Colpo di puntata s
Quarta	**23.** Dall'attacco di 4ª, colpo di puntata al fianco sinistro.	4ª bassa.	Colpo alla testa di (

'ARATA (.llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
	Colpo alla testa di molinello sinistro.	—
	Colpo alla testa di molinello sinistro.	—
	Colpo al fianco destro col molinello di montante.	Controazione di puntata sopra.
	Colpo al fianco sinistro di coupé.	—
	Colpo al fianco destro di molinello.	—
	Colpo di puntata sopra.	—
	Colpo alla testa di coupé.	—
	Colpo alla testa di molinello sinistro.	—
	Colpo alla testa di molinello destro.	—
assa.	Colpo alla figura destra di coupé.	Controazione di puntata sopra.
	Colpo al fianco destro di coupé.	Controazione di puntata sopra.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Prima	**24.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo alla testa di coupé	5.ª	Colpo di puntata
Prima	**25.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo di puntata di cavazione in dentro.	2.ª	Colpo di puntata
Prima	**26.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	4ª bassa.	Colpo alla figura s di coupé.
Prima	**27.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	4.ª	Colpo alla testa di

PARATE

Seconda	**28.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla testa col molinello sinistro.	Ceduta di 6.ª	Colpo alla figura di molinello.
Seconda	**29.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla figura destra di coupé.	Ceduta di 7.ª	Colpo alla testa c linello destro.
Seconda	**30.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	Ceduta di 4.ª	Colpo alla figura di coupé.
Seconda	**31.** Dall'attacco di 2ª, colpo di puntata sopra.	Ceduta di 4.ª	Colpo alla testa di
Seconda	**32.** Dall'attacco di 2ª, colpo di puntata sotto di striscio.	Ceduta di 1.ª	Colpo alla testa c linello sinistro.
Terza	**33.** Dall'attacco di 3ª, colpo di puntata sotto.	Ceduta di 1.ª	Colpo alla testa c linello sinistro.

PARATA Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
	Colpo alla testa di molinello sinistro.	—
	Colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	Controazione di puntata sotto.
	Colpo alla figura destra di coupé.	—
	Colpo al fianco sinistro di coupé.	—

EDUTA.

duta di 7.ª	Colpo alla testa col molinello destro.	—
luta di 6.ª	Colpo al fianco destro col molinello di montante.	—
luta di 3.ª	Colpo alla testa col molinello sinistro.	—
luta di 5.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	Controazione di puntata sopra.
luta di 5.ª	Colpo alla figura sinistra di molinello.	Controazione di puntata sotto.
duta di 5.ª	Colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	Controazione di puntata sotto.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**34.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla testa col molinello sinistro.	Ceduta di 5.ª	Colpo alla figura sii di molinello.
Terza	**35.** Dall'attacco di 3ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	Ceduta di 1.ª	Colpo alla testa col linello sinistro.
Terza	**36.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	Ceduta di 1.ª	Colpo di puntata s(
Terza	**37.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla fig. destra di coupé.	Ceduta di 3.ª	Colpo alla figura sir di molinello.
Quarta	**38.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla testa di coupé.	Ceduta di 6.ª	Colpo alla figura d di molinello.
Quarta	**39.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla figura destra di molinello.	Coduta di 7.ª	Colpo alla testa del linello destro.
Quarta	**40.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla figura sin. di coupé.	Ceduta di 4.ª	Colpo alla figura d di coupé.
Quarta	**41.** Dall'attacco di 4ª, colpo di puntata di cavazione in fuori.	Ceduta di 4.ª	Colpo alla testa di c
Quarta	**42.** Dall'attacco di 4ª, colpo al fianco sinistro di coupé.	Ceduta di 1.ª	Colpo alla testa di c
Prima	**43.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo di puntata di cavazione sotto.	Ceduta di 4.ª	Colpo alla testa co linello destro.
Prima	**44.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo di puntata di cavazione sotto.	Ceduta di 1.ª	Colpo alla figura d di circolo (1).

(1) Circolo s' intende quando la sciabola percorre tre quarti di molinello di testa e l'ultimo quarto

'ARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
uta di 1.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	———
uta di 5.ª	Colpo di puntata sotto.	———
assa.	Colpo di puntata sopra.	———
uta di 1.ª	Colpo alla testa col molinello sinistro.	———
uta di 7.ª	Colpo alla testa col molinello destro.	———
uta di 6.ª	Colpo al fianco destro di molinello sinistro.	———
uta di 3.ª	Colpo di puntata sopra di striscio.	———
uta di 5.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	Controazione di puntata sopra.
uta di 5.ª	Colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	———
uta di 5.ª	Colpo al fianco sinistro di molinello.	———
uta di 3.ª	Colpo di puntata sotto.	———

ra o al fianco.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Prima	**45.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	Ceduta di 1.ª	Colpo alla figura di circolo.

PARATE

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**46.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla testa del molinello sinistro.	Contro di 6.ª	Colpo alla testa linello destro.
Seconda	**47.** Dall'attacco di 2ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	Contro di 4.ª	Colpo alla testa
Terza	**48.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla testa col molinello sinistro.	Contro di 5.ª	Colpo alla testa
Terza	**49.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla figura destra di coupé.	Contro di 3.ª	Colpo al fianco di molinello.
Terza	**50.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla figura sinistra di molinello.	Contro di 1.ª	Colpo alla figur di circolo.
Terza	**51.** Dall'attacco di 3ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	Contro di 1.ª	Colpo alla test linello.
Quarta	**52.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla testa di coupé.	Contro di 6.ª	Colpo al fianco di coupé.
Quarta	**53.** Dall'attacco di 4ª, colpo alla figura sinistra di coupé.	Contro di 4.ª	Colpo alla testa
Quarta	**54.** Dall'attacco di 4ª, colpo al fianco sinistro di coupé.	Contro di 1.ª	Colpo alla testa linello sinistro.

…RATA (…llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
…a di 1.ª	Colpo alla testa col molinello sinistro.	———

…N T R O.

…ro di 6.ª	Colpo al fianco destro di molinello.	———
…ro di 5.ª	Colpo alla figura sinistra di molinello.	- - -
…ro di 5.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	- -
…ro di 1.ª	Colpo alla testa col molinello sinistro.	———
…ro di 3.ª	Colpo di puntata sotto.	———
…ro di 5.ª	Colpo di testa col molinello sinistro.	———
…ro di 1.ª	Colpo di puntata.	
…ro di 5.ª	Colpo al fianco sinistro di molinello.	
…ro di 5.ª	Colpo alla figura sinistra di molinello.	

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Prima	**55.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo alla testa di coupé	Contro di 6.ª	Colpo alla testa co linello destro.
Prima	**56.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante.	Contro di 1.ª	Colpo alla testa co linello sinistro.

DEI COLI

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**57.** Dall'attacco di 2ª, colpo al braccio sopra di coupé.	3.ª	Colpo al braccio all te interna col molin figura.
Seconda	**58.** Dall'attacco di 2ª, colpo al braccio sopra col molinello di testa sinistro.	2ª alta.	Colpo al braccio so molinello di montan stro.
Seconda	**59.** Dall'attacco di 2ª, colpo al braccio dalla parte esterna di coupé.	3.ª	Colpo al braccio so coupé.
Seconda	**60.** Dall'attacco di 2ª, colpo al braccio dalla parte interna col molinello di figura.	2ª alta.	Colpo al braccio so molinello di montan nistro.
Terza	**61.** Dall'attacco di 3ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro (1).	2.ª	Colpo al braccio co linello di testa sinist
Terza	**62.** Dall'attacco di 3ª, colpo al braccio sopra di coupé interno.	6.ª	Colpo al braccio co linello di figura sini
Terza	**63.** Dall'attacco di 3ª, colpo al braccio interno col molinello di figura destra.	4.ª	Colpo al braccio so molinello di montan nistro.

(1) Dei colpi sotto al braccio possono anche essere tirati col falso filo e le parate per la difesa

RATA (lievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° ca (Maestro)
) di 6.ª	Colpo al fianco destro di molinello.	
) di 5.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	

BRACCIO.

	Colpo al braccio sopra di coupé.	
sa.	Colpo al braccio alla parte interna di coupé.	
	Colpo al braccio sopra col molinello di testa sinistro.	
	Colpo al braccio sopra col molinello di testa sinistro.	
	Colpo al braccio sotto col montante di sinistra.	
	Colpo al braccio di coupé esterno.	
sa.	Colpo al braccio sopra di coupé.	

per i colpi di filo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**64.** Dall'attacco di 3ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	4ª bassa.	Colpo al braccio so coupé.
Quarta	**65.** Dall'attacco di 4ª, colpo al braccio sopra di coupé esterno.	5.ª	Colpo al braccio co linello di figura dest
Quarta	**66.** Dall'attacco di 4ª, colpo al braccio esterno col molinello di figura sinistra.	3.ª	Colpo al braccio so coupé.
Quarta	**67.** Dall'attacco di 4ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro.	3ª bassa.	Colpo al braccio so coupé.
Quarta	**68.** Dall'attacco di 4ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	4ª bassa.	Colpo al braccio ir di figura.
Prima	**69.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al braccio sopra di coupé.	3.ª	Colpo al braccio sot molinello di montan nistro.
Prima	**70.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro.	3ª bassa.	Colpo al braccio ir di figura.
Prima	**71.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	4ª bassa.	Colpo al braccio es di figura.
Prima	**72.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al braccio esterno col molinello di figura sinistra.	3.ª	Colpo al braccio so coupé.

ARATA (llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
	Colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	—— —
	Colpo al braccio di coupé esterno.	———
	Colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro.	———
	Colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	
	Colpo al braccio sopra di coupé.	– – –
ıssa.	Colpo al braccio sopra di coupé.	
	Colpo al braccio sopra col molinello di testa sinistro.	– ——
	Colpo al braccio sopra col molinello di testa destro.	– – –
	Colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro.	

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)

PARATE

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**73.** Dall'attacco di 2ª, colpo al braccio interno col molinello di figura destra.	Ceduta di 4.ª	Colpo al braccio so coupé.
Seconda	**74.** Dall'attacco di 2ª, colpo al braccio sopra col molinello di testa sinistro.	Ceduta di 6.ª	Colpo al braccio so molinello di montan stro.
Terza	**75.** Dall'attacco di 3ª, colpo al braccio interno col molinello di figura destra.	Ceduta di 1.ª	Colpo al braccio col molinello di tes nistro.
Terza	**76.** Dall'attacco di 3ª, colpo al braccio sopra di coupé.	Ceduta di 3.ª	Colpo al braccio i col molinello di figu stro.
Quarta	**77.** Dall'attacco di 4ª, colpo al braccio sopra di coupé.	Ceduta di 4.ª	Colpo al braccio so coupé.
Quarta	**78.** Dall'attacco di 4ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	Ceduta di 1.ª	Colpo al braccio col molinello di te nistro.
Prima	**79.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	Ceduta di 1.ª	Colpo al braccio col molinello di te nistro.
Prima	**80.** Dall'attacco sulla 1ª, colpo al braccio sopra di coupé.	Ceduta di 6.ª	Colpo al braccio i col coupé di figura (

ARATA (llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)

D U T A.

ita di 5.ª	Colpo al braccio interno col molinello di figura destro.	
ita di 1.ª	Colpo al braccio sotto di coupé.	
ita di 5.ª	Colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro.	
ita di 1.ª	Colpo al braccio sopra col molinello di testa sinistro.	
ita di 5.ª	Colpo al braccio sotto col molinello di montante sinistro.	
ita di 5.ª	Colpo al braccio sotto col molinello di montante destro.	
ita di 5.ª	Colpo al braccio interno col molinello di figura destro.	
ita di 1.ª	Colpo al braccio sotto col coupé di montante sinistro.	

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
			PARATE
Seconda	**81.** Dall'attacco in 2ª, colpo alla testa col molinello sinistro.	Contro di 6.ª	Colpo al fianco s col coupé di trav destro.
Seconda	**82.** Dall'attacco in 2ª, colpo alla figura sinistra col molinello di figura destra.	Contro di 4.ª	Colpo alla testa di
Terza	**83.** Dall'attacco in 3ª, colpo alla testa di coupé o di molinello sinistro.	Contro di 5.ª	Colpo al fianco s col molinello di trav destro.
Terza	**84.** Dall'attacco in 3ª, colpo alla figura sinistra col molinello di figura destra.	Contro di 1.ª	Colpo alla testa co linello sinistro.
Terza	**85.** Dall'attacco in 3ª, colpo al fianco sinistro col molinello di traversone destro.	Contro di 1.ª	Colpo alla figura di circolo col molin testa sinistro.
Terza	**86.** Dall'attacco in 3ª, colpo alla figura destra di circolo col molinello di testa sinistro.	Contro di 3.ª	Colpo alla testa di
Quarta	**87.** Dall'attacco in 4ª, colpo alla testa di coupé o di molinello destro.	Contro di 6.ª	Colpo alla testa co linello destro.
Quarta	**88.** Dall'attacco in 4ª, colpo alla figura sinistra di circolo col molinello di testa sinistro.	Contro di 4.ª	Colpo alla testa di
Quarta	**89.** Dall'attacco in 4ª, colpo al fianco sinistro di coupé.	Contro di 1.ª	Colpo alla testa co linello sinistro.

PARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª cas (Maestro)
CONTRO.		
Contro di 1.ª	Colpo alla testa col molinello di testa sinistro.	
Contro di 5.ª	Puntata sotto.	
Contro di 1.ª	Colpo alla testa col molinello sinistro.	
Contro di 5.ª	Colpo alla testa di coupé.	
Contro di 3.ª	Puntata sopra sul filo.	
Contro di 6.ª	Colpo alla testa di coupé.	
Contro di 6.ª	Colpo al fianco sinistro di coupé.	
Contro di 5.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	
Contro di 5.ª	Colpo alla testa di coupé.	

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Prima	**90.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo alla testa di coupé	Contro di 6.ª	Colpo al fianco si di coupé.
Prima	**91.** Dall' attacco sulla 1ª, colpo al fianco sinistro col molinello di montante destro.	Contro di 1.ª	Colpo alla testa co linello sinistro.

AZIONI CON UNA FINTA DA PIÈ FERMO E MARCIANDO CON AT

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**92.** Dall'attacco di 2ª, finta alla testa e colpo al fianco destro.	5ª e 2.ª	Finta alla testa e al fianco sinistro.
Seconda	**93.** Dall' attacco di 2ª col passo avanti, finta alla testa e colpo alla figura sinistra.	Ceduta di 6ª e contro di 1.ª	Finta alla testa e al fianco destro.
Seconda	**94.** Dall'attacco di 2ª, finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	Contro di 6ª e 1.ª	Finta alla testa e al fianco sinistro.
Seconda	**95.** Dall'attacco di 2ª, finta puntata sotto di filo e colpo alla testa.	2ª e 5.ª	Finta puntata sotto po alla testa.
Seconda	**96.** Dall'attacco in 2ª, finta al braccio sopra e puntata sotto.	3ª e 2.ª	Finta puntata sop colpo al fianco sinist
Seconda	**97.** Dall'attacco in 2ª, finta puntata sotto di filo col passo avanti e colpo al braccio sopra.	2ª e 5ª in linea.	Finta puntata sopr filo e puntata sotto.
Seconda	**98.** Dall'attacco in 2ª, finta alla figura destra e colpo al fianco destro.	3ª e 2.ª	Finta alla figura d e colpo alla testa.
Seconda	**99.** Dall'attacco in 2ª, finta alla figura destra e colpo alla testa.	3ª e contro di 5.ª	Finta puntata sotto po alla testa.

PARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1.ª, 2.ª e 3.ª ... (Maestro)
Contro di 1.ª	Colpo al fianco destro di coupé.	—
Contro di 5.ª	Puntata sotto.	

...NTI E SUL FERRO, CON PARATE SEMPLICI E COMPOSTE.

5.ª e 4.ª bassa.	Finta alla testa di coupé e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sotto o colpo al bracci... tempo.
Contro di 5.ª e 2.ª	Finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sotto o colpo al bracci... tempo.
Contro di 5.ª e 1.ª	Finta puntata sotto e colpo di testa.	1.° Arresto sotto o colpo al bracci... tempo.
4.ª bassa e 5.ª	Finta al fianco sinistro e colpo alla testa di coupé.	1.° Arresto sopra o colpo al bracci... tempo.
1.ª e contro di 1.ª	Finta alla testa e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sotto o colpo al bracci... tempo. 2.° Controazione di puntata sotto.
3.ª e 2.ª	Finta puntata sopra e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sopra o colpo al bracci... tempo.
3.ª e ceduta di 5.ª	Finta al fianco esterno e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al bracci... tempo.
4.ª bassa e 5.ª	Finta al fianco interno e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al bracci... tempo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**100**. Dall'attacco in 2ª, finta alla figura destra e colpo alla figura sinistra.	3ª e 4.ª	Finta coupé alla te colpo al fianco destrc
Seconda	**101**. Dall'attacco in 2ª, finta alla figura destra e colpo al fianco sinistro.	3ª e contro di 1.ª	Finta al fianco des colpo alla testa.
Seconda	**102**. Dall'attacco in 2ª, finta alla figura destra e colpo alla figura destra.	3ª e contro di 3.ª	Finta alla testa e (alla testa.
Seconda	**103**. Attacco in 2ª col passo avanti, finta alla figura destra e puntata sotto.	3ª e 4ª bassa.	Finta figura destra po alla figura sinistr:
Seconda	**104**. Dall'attacco in 2ª, finta puntata sotto di filo col passo avanti e colpo alla figura destra.	2ª e 3.ª	Finta figura sinisl colpo al fianco sinist
Seconda	**105**. Dall'attacco in 2ª, finta puntata sotto sul filo e colpo al braccio esterno	2ª e 3.ª	Finta puntata sop filo e colpo al fianco stro.
Seconda	**106**. Dall'attacco in 2ª, finta alla figura sinistra e colpo al fianco destro.	1ª e 2.ª	Finta alla figura sir e colpo alla testa.
Seconda	**107**. Dall'attacco in 2ª, finta puntata sotto di filo e colpo alla figura sinistra.	2ª e 1.ª	Finta alla testa e al braccio interno di fi
Seconda	**108**. Dall'attacco in 2ª, finta alla figura sinistra e colpo al fianco sinistro.	1ª e contro di 1.ª	Finta alla testa e alla testa.
Seconda	**109**. Dall'attacco in 2ª, finta alla figura sinistra e colpo alla figura destra	Contro di 4ª e 3.ª	Finta puntata sotto (tata sopra.

PARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
Caduta di 5ª e 2.ª	Finta puntata sopra e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.
2ª e 5.ª	Finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.
5ª e contro di 5.ª	Finta puntata sotto e colla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.
3ª e contro di 1.ª	Finta alla testa e colpo al fianco sinistro di circolo.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio tempo sul passo. 2.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo. 3.° Controazione di puntata sotto.
Due contri di 1.ª	Finta alla testa e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio tempo.
1ª e contro di 1.ª	Finta alla testa e colpo al braccio interno di figura.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.
Caduta di 4ª e 5.ª	Finta puntata sotto e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.
Caduta di 5ª e 4.ª	Finta al fianco destro e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio tempo.
Contro di 5ª e 6.ª	Finta al fianco destro e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.
2ª e 3.ª	Finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio tempo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**110.** Attacco in 2ª col passo avanti, finta alla figura sinistra e colpo al fianco sinistro.	Ceduta di 4ª e contro di 1.ª	Finta alla testa e al braccio esterno.
Seconda	**111.** Attacco in 2ª col passo avanti, finta alla figura sinistra e colpo alla figura sinistra.	Ceduta di 4ª e contro di 4.ª	Finta alla figura de colpo alla figura des
Terza	**112.** Dall'attacco in 3ª, finta puntata sotto e colpo alla testa.	2ª e 5.ª	Finta al fianco de colpo alla testa.
Terza	**113.** Dall'attacco in 3ª, finta al fianco esterno e colpo alla figura destra.	2ª e 3.ª	Finta puntata sopı filo e colpo al fianco stro.
Terza	**114.** Dall'attacco in 3ª, finta al fianco esterno e colpo alla figura sinistra.	2ª e 1.ª	Finta alla testa e al braccio esterno.
Terza	**115.** Attacco in 3ª col passo avanti, finta al fianco esterno e colpo al fianco interno.	2ª e 1.ª	Finta puntata sotto po alla testa.
Terza	**116.** Dall'attacco in 3ª, finta al fianco esterno e colpo alla testa.	3ª bassa e ceduta di 5.ª	Finta alla figura si e colpo al fianco sin
Terza	**117.** Attacco in 3ª col passo avanti, finta al fianco destro e colpo alla figura sinistra.	2ª e ceduta di 4.ª	Finta al fianco de colpo alla figura sin
Terza	**118.** Dall'attacco in 3ª, finta alla testa e colpo al fianco destro.	6ª e 2.ª	Finta alla figura (e colpo alla figura sir
Terza	**119.** Dall'attacco in 3ª, finta alla testa e colpo al fianco destro.	Ceduta di 5ª e 3ª bassa.	Finta alla testa e di figura sinistra.

ARATA llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
3.ª	Finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo. 2.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo.
uta di 3ª e con- 3.ª	Finta alla figura sinistra e colpo alla figura destra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo. 2.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo.
assa e 6.ª	Finta alla figura destra e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.
4ª bassa.	Finta alla testa e colpo al fianco esterno.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.
3.ª	Finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.
assa e 6.ª	Finta al fianco esterno e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo. 2.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.
uta di 1ª e con- 1.ª	Finta alla testa e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.
contro di 4.ª	Finta alla figura destra e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo. 2.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.
contro di 1.ª	Finta alla testa e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo.
ceduta di 1.ª	Finta al fianco destro e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**120**. Attacco in 3ª col passo avanti, finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	Contro di 5ª e contro di 1.ª	Finta alla testa al fianco sinistro.
Terza	**121**. Attacco in 3ª col passo avanti, finta alla testa e puntata sotto.	Ceduta di 5ª e 4ª bassa.	Finta alla figura e colpo al fianco s
Terza	**122**. Dall'attacco in 3ª, finta al braccio sotto e colpo al braccio sopra.	2ª e 3.ª	Finta puntata sot po al braccio sopr
Terza	**123**. Dall'attacco in 3ª, finta al braccio sopra e colpo al braccio in fuori.	6ª in linea e 3.ª	Finta al braccio tro e colpo al brac pra.
Terza	**124**. Dall'attacco in 3ª, finta al braccio sopra e colpo al braccio sotto.	Ceduta di 3ª e 2.ª	Finta al braccio colpo al braccio in
Terza	**125**. Dall'attacco in 3ª, finta al braccio in dentro e colpo al braccio sopra.	4ª e 5.ª	Finta puntata sot po al braccio sopr
Terza	**126**. Dall'attacco in 3ª, finta alla figura sinistra e colpo alla testa.	4ª e 5.ª	Finta al fianco c colpo alla testa.
Terza	**127**. Attacco in 3ª col passo avanti, finta alla figura sinistra e colpo al fianco sinistro.	Ceduta di 1ª e 4ª bassa.	Finta alla testa al fianco destro.
Terza	**128**. Dall'attacco in 3ª, finta alla figura sinistra e colpo al fianco sinistro.	Contro di 1ª e ceduta di 1.ª	Finta alla testa di testa.
Terza	**129**. Dall'attacco in 3ª, finta alla figura sinistra e colpo al fianco destro.	Contro di 1ª e 2.ª	Finta alla figura e colpo al fianco s

RATA lievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
di 5ª e 4ª	Finta alla figura destra e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 2.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
a di 1ª e con- .	Finta alla testa e puntata.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 2.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 3.° Controazione di puntata.
ª in linea.	Finta puntata sopra sul filo e colpo al braccio interno.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
.ª	Finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
.ª	Finta al braccio sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
sa e 5.ª	Finta puntata sopra sul filo e colpo al braccio sotto.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
.ª	Finta alla figura sinistra e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
a di 5ª e 2.ª	Finta puntata sopra e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 2.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
a di 5ª e 6.ª	Finta al fianco destro e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
contro di 1.ª	Finta puntata sotto e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	**130**. Dall'attacco in 3ª, finta alla figura sinistra e puntata sotto di cavazione.	Ceduta di 1ª e 2.ª	Finta alla figura d e colpo al fianco sini
Terza	**131**. Dall'attacco in 3ª, finta alla figura sinistra e colpo alla figura sinistra.	4ª e ceduta di 4.ª	Finta alla testa e al fianco destro.
Terza	**132**. Dall'attacco in 3ª, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	4ª bassa e 5.ª	Finta puntata sotto po al braccio sopra.
Terza	**133**. Attacco in 3ª col passo avanti, finta al fianco sinistro e colpo al fianco destro.	Ceduta di 1ª e 3ª bassa.	Finta figura sinisl colpo alla figura dest
Terza	**134**. Dall'attacco in 3ª, finta al fianco sinistro e puntata sopra di cavazione.	4ª bassa e 1.ª	Finta puntata sopr filo e puntata sotto.
Terza	**135**. Dall'attacco in 3ª, finta al fianco sinistro e colpo alla figura destra.	Contro di 1ª e 3.ª	Finta puntata sopr filo e colpo al fianco d
Terza	**136**. Dall'attacco in 3ª, finta al fianco sinistro e colpo al fianco sinistro.	Contro di 1ª e 4ª bassa.	Finta alla figura sin e colpo al fianco sini
Terza	**137**. Dall'attacco in 3ª, finta puntata sotto e puntata sopra.	2ª e 3.ª	Finta puntata sopr filo e puntata sotto.
Quarta	**138**. Dall'attacco in 4ª, finta alla testa e colpo al fianco destro.	5ª e 2.ª	Finta puntata sott filo e colpo alla figur stra.
Quarta	**139**. Dall'attacco in 4ª, finta al fianco destro e colpo alla figura destra.	2ª e 3.ª	Finta puntata sopr filo e colpo di traver sinistro.

ARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
4ª bassa.	Finta alla testa e colpo alla figura destra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 2.° Controazione di puntata sotto.
3ª bassa.	Finta alla figura sinistra e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
ssa e 5.ª	Finta al fianco destro e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
ro di 4ª e 3.ª	Finta puntata sopra di filo e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 2.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
2.ª	Finta puntata sotto sul filo e puntata sopra.	1.° Arresto sopra o colpo di tempo al braccio. 2.° Controazione di puntata sopra.
3ª bassa.	Finta alla figura sinistra e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
contro di 1.ª	Finta alla testa e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
4ª bassa.	Finta alla figura destra e puntata sotto.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo. 2.° Controazione di puntata sopra.
ssa e ceduta	Finta alla testa e colpo al braccio esterno.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
4ª bassa.	Finta alla figura destra e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Quarta	**140.** Dall'attacco in 4ª, finta alla figura destra e puntata sotto.	3ª e 2.ª	Finta alla testa e al braccio interno.
Quarta	**141.** Dall'attacco in 4ª, finta al fianco sinistro e colpo alla figura destra.	Contro di 1ª e 3.ª	Finta alla figura s e colpo al fianco sii
Quarta	**142.** Dall'attacco in 4ª, finta di puntata sotto e colpo alla figura sinistra.	4ª bassa e 1.ª	Finta puntata s puntata sopra.
Quarta	**143.** Dall'attacco in 4ª, finta al braccio sopra e puntata sotto.	5ª e 2.ª	Finta alla testa e al braccio interno.
Quarta	**144.** Dall'attacco in 4ª, finta al braccio in fuori e colpo alla figura sin.	3ª e ceduta di 1.ª	Finta al braccio s colpo al fianco dest
Quarta	**145.** Dall'attacco in 4ª, finta al braccio sotto e puntata sopra.	2ª e 3.ª	Finta puntata sott po al braccio sopra.
Prima	**146.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al fianco destro e colpo alla testa.	2ª e 5.ª	Finta puntata sott po alla figura sinis
Prima	**147.** Dall'attacco sulla 1ª, finta alla figura destra e puntata sotto.	3ª e 4ª bassa.	Finta puntata s colpo al fianco sini
Prima	**148.** Dall'attacco sulla 1ª, finta puntata sotto e puntata sopra.	2ª e 1.ª	Finta alla testa (alla testa.
Prima	**149.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al fianco sinistro e colpo al fianco sin.	Contro di 1ª e 4ª bassa.	Finta alla figura d colpo alla figura si
Prima	**150.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al braccio sopra e colpo alla figura sin.	5ª e 4.ª	Finta alla testa (al braccio interno.

.RATA (llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
1.ª	Finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
contri di 1.ª	Finta al fianco destro e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
1.ª	Finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
4.ª	Finta al braccio sotto e puntata sopra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo. 2.° Controazione di puntata sotto.
3ª bassa.	Finta alla figura sinistra e puntata sotto di cavazione.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.
ıssa e 3.ª	Finta alla testa e colpo al braccio interno.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in temoo. 2.° Controazione di puntata sopra.
1.ª	Finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
ceduta di 1.ª	Finta al fianco destro e puntata sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo. 2.° Controazione di puntata sotto.
5.ª	Finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo. 2.° Controazione di puntata sopra.
tro di 3ª e 4.ª	Finta al fianco destro e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio in tempo.
ıta di 5ª e 4.ª	Finta al fianco esterno e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio in tempo.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Prima	**151.** Dall' attacco sulla 1ª, finta al braccio in fuori e colpo al braccio interno.	3ª e ceduta di 1.ª	Finta al fianco (colpo al braccio so
Prima	**152.** Dall' attacco sulla 1ª, finta al braccio sotto e colpo al braccio sopra.	2ª e 3.ª	Finta puntata so filo e colpo al brac terno.

AZIONI CON DUE FINTE, CIOÈ DI 3ª INTENZIONE, DA PIÈ FERMO E M

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**153.** Dalla posizione di 3ª, attacco in 2ª col passo avanti (1), finta puntata sotto di filo, finta alla figura destra e colpo al fianco sinistro.	4ª bassa, 3ª e contro di 1.ª	Finta alla testa puntata sotto e col testa.
Seconda	**154.** Dall'attacco in 2ª, finta puntata sopra, finta puntata sotto e colpo alla testa.	3ª, 2ª e 5.ª	Finta alla figura s finta puntata sotto alla testa.
Seconda	**155.** Dall'attacco in 2ª, finta alla figura destra, finta al fianco sinistro e colpo alla figura destra.	3ª, 4ª bassa e 3.ª	Finta puntata so filo, finta puntata colpo alla figura si
Seconda	**156.** Dall'attacco in 2ª, finta alla testa, finta al fianco sinistro e colpo al fianco destro.	5ª, contro di 1ª e 3ª bassa.	Finta alla testa, fi figura sinistra e c fianco sinistro.
Seconda	**157.** Dall'attacco in 2ª, finta alla figura sinistra, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1ª, 4ª bassa e 5.ª	Finta alla figura alla testa e colpo a sinistro.
Seconda	**158.** Dall'attacco in 2ª, finta al braccio sopra, finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	3ª, 2ª e 3.ª	Finta puntata s finta al braccio in colpo al braccio so

(1) A tutti gli attacchi fatti col passo avanti c'è il tempo sull'avanzata.

'ARATA .llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª caso (Maestro)
3.ª	Finta alla testa e puntata sotto.	1.° Arresto sotto o colpo al braccio i tempo.
contro di 1.ª	Finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sopra o colpo al braccio i tempo.

[ACCHI VOLANTI E SUL FERRO, CON PARATE SEMPLICI E COMPOSTE.

tro di 5ª, 2ª	Finta al fianco destro, finta alla figura sinistra e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sopra sul passo avanti o sull: finta di filo, o colpo al braccio in tempo 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
tro di 1ª, 2ª	Finta al fianco sinistro, finta alla testa e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.
:ª o 1.ª	Finta al fianco destro, finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.
ɔ due contri	Finta alla testa, finta puntata sotto e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.
5ª e contro di	Finta puntata sotto, finta alla figura destra e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.
1ª o 5.ª	Finta puntata sotto, finta al braccio sopra e puntata sotto.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.

ARATA (llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1°, 2° e 3° caso (Maestro)
bassa e 3.ª	Finta puntata sopra sul filo, finta al braccio interno e puntata sotto.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ro di 3ª, 4ª 5.ª	Finta al fianco sinistro, finta alla testa e puntata sotto.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ro di 1ª, 2ª	Finta alla testa, finta puntata sotto e puntata sopra.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ta di 3ª, 4ª 5.ª	Finta alla figura sinistra, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
' bassa e ce- i 4.ª	Finta alla testa, finta al fianco destro e colpo alla figura destra.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.
' bassa e 5.ª	Finta alla figura sinistra, finta al fianco destro e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
' e contro di	Finta alla testa, finta alla figura sinistra e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
' bassa e 3.ª	Finta alla testa, finta puntata sotto e puntata sopra.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
eduta di 1ª	Finta al braccio sopra, finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Terza	168. Dall'attacco in 3ª, finta al braccio sotto, finta al braccio sopra e colpo al braccio interno.	2ª, 3ª e 4.ª	Finta al braccio es finta al braccio inte colpo al braccio sopr
Quarta	169. Dall'attacco in 4ª, finta al fianco destro, finta puntata sopra e puntata sotto.	2ª, 3ª e ceduta di 1.ª	Finta alla testa, puntata sotto e colp testa.
Quarta	170. Dall'attacco in 4ª, finta alla figura destra, finta alla testa e puntata sotto.	3ª, ceduta di 5ª e 4ª bassa.	Finta alla figura d finta al fianco sinis colpo alla testa.
Quarta	171. Dall'attacco in 4ª, finta alla testa, finta alla figura sinistra e colpo alla testa.	5ª, contro di 1ª e ceduta di 6.ª	Finta al fianco sin finta alla testa e col fianco destro.
Quarta	172. Dall'attacco in 4ª, finta al fianco sinistro, finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	4ª bassa, 5ª e contro di 1.ª	Finta alla testa, fint figura sinistra e col fianco sinistro.
Quarta	173. Dall'attacco in 4ª, finta puntata sotto, finta alla testa e colpo al fianco destro.	2ª, 5ª e 3ª bassa.	Finta alla figura sin finta alla testa e colp testa.
Quarta	174. Dall'attacco in 4ª, finta alla figura sinistra, finta al fianco destro e puntata sopra.	1ª, 2ª e 3.ª	Finta alla testa, puntata sotto e colp testa.
Quarta	175. Dall'attacco in 4ª, finta al braccio sopra, finta al braccio interno e colpo al braccio sopra.	3ª, 4ª e 3.ª	Finta al braccio s finta al braccio sotto po al braccio sopra.
Quarta	176. Dall'attacco in 4ª, finta al braccio sotto, finta al braccio sopra e colpo al braccio interno.	2ª, 3ª e 4.ª	Finta al braccio s finta puntata sotto e al braccio sopra.

ARATA (llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª caso (Maestro)
' e 3.'	Finta puntata sopra sul filo, finta puntata sotto e colpo al braccio sopra.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ro di 5ª, 4ª ; ceduta di 6.ª	Finta al fianco destro, finta alla figura sinistra e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ıta di 3ª, con- 1ª e 5.ª	Finta alla figura sinistra, finta puntata sotto e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio. 3.° Controazione di puntata sotto.
ro di 1ª, 5ª	Finta puntata sopra, finta puntata sotto e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ıta di 5ª e due di 1.ª	Finta puntata sotto. finta alla testa e colpo al fianco destro.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
:ro di 4ª, 5ª	Finta al fianco destro, finta alla testa e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ª bassa e ce- li 6.ª	Finta alla testa, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio. 3.° Controazione di puntata sopra.
:ª e 3.ª	Finta al braccio interno, finta al braccio sopra e colpo al braccio sotto.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
ıta di 3ª, 2ª	Finta al braccio interno, finta al braccio sopra e puntata sotto.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Quarta	**177.** Dall'attacco in 4ª, finta al braccio esterno, finta al braccio interno e colpo al braccio sopra.	3ª, 4ª e 3.ª	Finta al braccio finta puntata sotto e al braccio sopra.
Prima	**178.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al fianco destro, finta alla figura destra e puntata sotto.	2ª, 3ª e 2.ª	Finta puntata so filo e traversone d colo (1).
Prima	**179.** Dall'attacco sulla 1ª, finta puntata sotto di cavazione, finta alla testa e colpo alla testa.	2ª, 5ª e 6.ª	Finta al fianco si finta alla figura sin colpo al fianco dest
Prima	**180.** Dall'attacco sulla 1ª, finta alla figura destra, finta alla figura sinistra e colpo al fianco sinistro.	3ª e due contri di 1.ª	Finta puntata sott puntata sopra e co fianco sinistro.
Prima	**181.** Dall'attacco sulla 1ª, finta alla testa, finta puntata sotto e colpo alla testa.	5ª, 2ª e 5.ª	Finta alla figura si finta puntata sotto alla figura sinistra.
Prima	**182.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al fianco sinistro, finta alla testa e colpo al fianco sinistro.	4ª bassa, 5ª e contro di 1.ª	Finta alla testa, fin figura sinistra e co fianco sinistro.
Prima	**183.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al braccio sopra, finta al braccio interno e colpo al braccio sopra.	5ª, 4ª e 3.ª	Finta al braccio finta sotto e colpo a cio sopra.
Prima	**184.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al braccio esterno, finta al braccio interno e colpo al braccio sopra.	3ª, 4ª e 3.ª	Finta al braccio finta al braccio int colpo al braccio so

(1) Tre quarti di molinello alla testa e l'ultimo quarto per colpo di traversone senza fermata.

'ARATA (Allievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª caso (Maestro)
1ª bassa e 3.ª	Finta puntata sotto, finta al braccio sopra e puntata sotto.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
bassa, ceduta e 4ª bassa.	Finta alla figura destra, finta puntata e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio. 3.° Controazione di puntata sotto.
assa, 1ª e 3ª	Finta puntata sopra, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
1ª e 4ª bassa.	Finta alla testa, finta al fianco destro e puntata sopra.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
itro di 1ª, 2ª	Finta alla figura sinistra, finta puntata sotto e colpo alla testa.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sopra o tempo al braccio.
uta di 5ª, con- i 1ª e 4ª bassa.	Finta puntata sopra, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
2ª e 3.ª	Finta al braccio interno, finta al braccio esterno e colpo al braccio sotto.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.
1ª e 5.ª	Finta al braccio interno, finta al braccio sopra e colpo al braccio interno.	1.° Arresto sotto o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Prima	**185.** Dall'attacco sulla 1ª, finta al braccio sotto, finta al braccio sopra e colpo al braccio interno.	4ª bassa, 3ª e ceduta di 1.ª	Finta al braccio s finta al braccio este colpo al braccio inte

AZIONI DI 1ª INTENZIONE DOP

INVITO (Maestro)	ATTACCO (Allievo)	PARATA (Maestro)	RISPOSTA (Maestro)
Seconda	**186.** Dalla posizione di 3ª, sforzo di mezzocerchio e puntata alta.	1.ª	Sforzo di cambian in 4ª e colpo alla f destra.
Seconda	**187.** Dall'attacco in 2ª, sforzo di cambiamento in mezzocerchio e colpo alla testa.	6.ª	Sforzo di cambian in 5ª e colpo alla f sinistra.
Seconda	**188.** Dalla posizione di 4ª, sforzo di 2ª e colpo alla figura destra.	3.ª	Sforzo di cambian in 4ª e colpo alla tes
Seconda	**189.** Dall'attacco in 2ª, sforzo di cambiamento in 3ª bassa e colpo alla figura sinistra.	1.ª	Sforzo di cambian in 4ª e colpo alla f sinistra.
Terza	**190.** Dalla guardia di 2ª, sforzo di 4ª e colpo alla testa.	Contro di 5.ª	Sforzo di cambian in 6ª e colpo al fianc nistro.
Terza	**191.** Dalla guardia di 2ª, sforzo di 3ª e colpo alla figura destra.	3.ª	Sforzo di cambian in 6ª e colpo al fianc nistro.
Terza	**192.** Dall'attacco di 3ª, sfor- di 3ª e colpo alla figura sinistra.	Ceduta di 4.ª	Sforzo di cambian in 5ª e colpo al fianc stro.
Terza	**193.** Dall'attacco di 3ª, sforzo di cambiamento in 4ª e colpo alla figura destra.	7.ª	Sforzo di cambian in 3ª e colpo al fianc stro.

ARATA (llievo)	RISPOSTA (Allievo)	TEMPO sull'azione di attacco in 1ª, 2ª e 3ª caso (Maestro)
ª e 4.ª	Finta al braccio sotto, finta al braccio sopra e colpo al braccio interno.	1.° Arresto sopra o tempo al braccio. 2.° Arresto sotto o tempo al braccio.

O SEMPLICE O DI CAMBIAMENTO.

uta di 3.ª	Sforzo di cambiamento in 4ª e colpo alla testa.	1.° Arresto di cavazione o cavata di molinello di testa sinistro diretto alla testa od al braccio. 2.° Controazione di puntata sopra.
	Sforzo di cambiamento in 4ª bassa e puntata sopra.	1.° Arresto di cavazione o sul distacco, o cavata di molinello di testa sinistro diretto alla testa od al braccio.
uta di 5.ª	Sforzo di cambiamento in 6ª e colpo al fianco sinistro.	1.° Arresto sopra o cavata di molinello di testa sinistro diretto alla testa od al braccio.
	Sforzo di cambiamento in 3ª e colpo alla testa.	1.° Arresto sopra di cavazione o sul distacco, o cavata di molinello di testa sinistro diretti alla testa od al braccio.
tro di 1.ª	Sforzo di cambiamento in 4ª e colpo alla figura destra.	1.° Arresto sotto o cavata di coupé o di molinello destro diretti alla testa o figura, ecc.
uta di 1.ª	Sforzo di cambiamento in 4ª e colpo alla figura sinistra.	1.° Arresto sotto o cavata di coupé o di molinello sinistro diretti alla testa o figura.
assa.	Sforzo di cambiamento in 2ª e colpo alla figura destra.	1.° Arresto sotto o cavata di coupé o di molinello sinistro diretti alla testa o figura.
	Sforzo di cambiamento in mezzocerchio e colpo alla figura destra.	1.° Arresto dritto o di cavazione o cavata di coupé o di molinello sinistro diretti alla testa o figura.

CONCATENAZIONE DEI

coi nomi delle azioni di tempo possi

MAESTRO	Allievo	MAESTRO		
Invito	Attacco	Controazione	Arresto o colpo in tempo di taglio	Azioi in contro
1	2	3	4	5
Guardia di 2ª	1. Dall'attacco di 2ª, puntata sopra.	Puntata sopra sul filo	—	—
Guardia di 2ª	2. Dall'attacco di 2ª, puntata di striscio sotto.	Puntata sotto sul filo	—	—
Guardia di 2ª	3. Dall'attacco di 2ª, finta alla testa.	—	Puntata sotto	—
Guardia di 2ª	4. Dall'attacco di 2ª, colpo alla figura destra.	—	—	—
Guardia di 2ª	5. Dall'attacco di 2ª, finta alla figura sin.	—	Colpo al braccio interno	—
Guardia di 2ª	6. Dall'attacco di 2ª, finta al braccio.	—	Puntata sotto	—
Guardia di 2ª	7. Dall'attacco di 2.ª, sforzo di cambiam. in mezzocerchio.	—	Puntata di cavazione	—
Guardia di 2ª	8. Dall'attacco di 2ª, legamento in 4ª.	—	Colpo al fianco destro	—
Guardia di 2ª	9. Dalla posizione di 3ª, presa di ferro in 2ª.	—	Puntata sopra	—
Guardia di 2ª	10. Dalla posizione di 3ª, presa di ferro in 1ª.	—	Colpo al braccio sopra col salto indietro	—

AZIONI IN TEMPO

ogni mossa offensiva dell'avversario.

Allievo		MAESTRO			Allievo
Parata	Risposta	Rimessa	Ripresa di azione, sia sul ritardo della risposta, come sulla finta della risposta	Arresto o colpo in tempo di taglio sulla finta risposta	Colpo in tempo sulla ripres di azione
6	7	8	9	10	11
1ª	Colpo di testa	—	—	—	—
bassa	Finta alla testa	—	—	Puntata sotto	—
2ª	—	Colpo alla figura destra	—	—	—
3ª	Finta puntata sotto	—	—	Puntata sopra	—
4ª	—	—	Finta alla testa	—	Puntata sot
2ª	Finta alla testa	—	Finta puntata sotto e colpo di testa	—	—
bassa	Finta alla figura destra	—	Finta puntata sotto	—	Arresto sop
bassa	Finta alla figura sinistra	—	—	Colpo al braccio sotto col salto indietro	—
3ª	—	Puntata sotto	—	—	—
—	—	—	—	—	—

MAESTRO	Allievo	MAESTRO		
Invito	Attacco	Controazione	Arresto o colpo in tempo di taglio	Azic in contr
1	2	3	4	5
Terza	**11.** Dall'attacco di 3ª, puntata sotto.	Puntata sotto sul filo	—	—
Terza	**12.** Dall'attacco di 3ª, finta puntata sotto.	—	Puntata sopra	—
Terza	**13.** Dall'attacco di 3ª, colpo al fianco destro	—	—	—
Terza	**14.** Dall'attacco di 3ª, finta al fianco destro.	—	Colpo al braccio sopra	—
Terza	**15.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla testa.	—	—	—
Terza	**16.** Dall'attacco di 3ª, finta alla testa.	—	—	Finta p sotto c alla t
Terza	**17.** Dall'attacco di 3ª, colpo alla figura sinistra.	—	—	—
Terza	**18.** Dall'attacco di 3ª, finta alla figura sinistra.	—	—	—
Terza	**19.** Dall'attacco di 3ª, finta al fianco sinistro.	—	Colpo al braccio interno	—
Terza	**20.** Dall'attacco di 3ª, finta al fianco sinistro e colpo alla testa.	—	—	—
Quarta	**21.** Dall'attacco di 4ª, colpo al fianco destro	—	—	—

Allievo		MAESTRO			Allievo
ta	Risposta	Rimessa	Ripresa di azione, sia sul ritardo della risposta, come sulla finta della risposta	Arresto o colpo in tempo di taglio sulla finta risposta	Colpo in tempo sulla ripresa di azione
	7	8	9	10	11
ssa	Finta alla testa	—	—	Colpo al braccio	—
ta 1ª	Finta al fianco destro	—	—	Puntata sopra	—
	Finta alla testa	—	Puntata sotto	—	—
	—	—	Finta puntata sotto	—	Puntata sopr
ta 5ª	—	Puntata sotto	—	—	—
5ª	Finta alla figura sinistra	—	—	Colpo al braccio interno	—
tro 1ª	Finta alla testa	—	—	—	Colpo al braccio
ª	—	—	Finta al fianco destro e colpo alla testa	—	—
uta 1ª	—	Puntata sotto di cavazione	—	—	—
assa 5ª	Finta puntata sotto	—	Finta puntata sopra e puntata sotto	—	—
2ª	Finta alla testa	—	Finta puntata sotto, finta alla testa e colpo al fianco sinistro	—	—

MAESTRO	Allievo	MAESTRO		
Invito	Attacco	Controazione	Arresto o colpo in tempo di taglio	Azio in contro
1	2	3	4	5
Quarta	22. Dall'attacco di 4ª, finta al fianco destro.	—	Puntata sopra	—
Quarta	23. Dall'attacco di 4ª, colpo alla figura destra.	—	—	—
Quarta	24. Dall'attacco di 4ª, finta alla figura destra.	—	Puntata sopra sul filo	—
Quarta	25. Dall'attacco di 4ª, puntata sopra di cazione.	—	—	—
Quarta	26. Dall'attacco di 4ª, finta puntata sopra.	—	—	Finta al destro e di tes
Quarta	27. Dall'attacco di 4ª, colpo alla testa.	—	—	—
Quarta	28. Dall'attacco di 4ª, finta alla testa.	—	Puntata sotto	—
Quarta	29. Dall'attacco di 4ª, colpo al fianco sinistro.	—	—	—
Quarta	30. Dall'attacco di 4ª, finta al fianco sin.	—	Colpo al braccio	—
Quarta	31. Dall'attacco di 4ª, puntata sotto.	Puntata sotto sul filo	—	—

Questo modo di concatenazione sulle azioni in tempo, come sono qui sopra spiegate, v da piè fermo e marciando.

Allievo		MAESTRO			Allievo
ırata	Risposta	Rimessa	Ripresa di azione, sia sul ritardo della risposta, come sulla finta della risposta	Arresto o colpo in tempo di taglio sulla finta risposta	Colpo in tempo sulla ripresa di azione
6	7	8	9	10	11
1ª	—	Puntata sotto di cavazione	—	—	—
3ª	—	—	Finta puntata sotto	—	Puntata sopra
3ª	Puntata sopra sul filo	—	—	—	—
3ª	—	—	Finta al fianco sinistro e colpo alla testa	—	—
e 5ª	Finta alla figura sinistra	—	—	Colpo al braccio	—
5ª	Finta al fianco destro	—	Finta puntata sopra e colpo al fianco sinistro	—	—
2ª	Finta alla figura destra	—	Finta puntata sotto e colpo di testa	—	—
ontro li 1ª	Finta alla testa	—	—	Colpo al braccio	—
4ª	Finta al fianco destro	—	—	Puntata sopra	—
bassa	Finta alla testa	—	Finta puntata sotto, finta alla testa e colpo al fianco sinistro	—	—

e altre combinazioni di azioni in tempo sui diversi attacchi, sia sul ferro come volante,

ESERCIZII CONVENZIONALI DI SCIABOLA.

Le norme sono identiche a quelle per gli esercizì convenzionali di spada.

I.° Esercizio. Dei colpi semplici e della puntata da ogni posizione, con una parata semplice e risposta semplice. Nei primi esercizì, si eseguiranno i circoli con larga rotazione, come nelle prime lezioni, in questi primi esercizì lo scopo principale non essendo di toccare l'avversario, ma bensì la precisione dei movimenti del ferro e del corpo.

II.° Esercizio. Di una finta e colpo da ogni posizione di guardia, eseguendo quello, che para, due parate semplici e risposta semplice.

III.° Esercizio. Di due finte e colpo, con tre parate semplici. La risposta come sopra.

IV.° Esercizio. Delle parate di ceduta, tanto per quello, che dà l'invito, quanto per quello, che para la risposta.

V.° Esercizio. Di una parata di ceduta, e una o due semplici come per quello, che resta attaccato, così per quello, che deve parare la risposta.

VI.° Esercizio. Delle parate di contro, colle stesse norme per le parate di ceduta.

VII.° Esercizio. Degli sforzi semplici e di cambiamento, tanto dalla posizione di attacco, quanto dalla posizione di parata. La risposta semplice.

VIII.° Esercizio. Dei legamenti e del colpo di seconda intenzione, con risposta di seconda intenzione.

IX.° Esercizio. Delle cavate in tempo sugli sforzi,

così dalla posizione di attacco, come dalla posizione di parata. La risposta come sopra.

X.° Esercizio. Dei colpi al braccio e di attacco e di risposta, semplici o di seconda intenzione.

XI.° Esercizio. Per mantenersi nelle parate di 2ª, 5ª e 1ª, cioè: chi dà l'invito, muoverà la sciabola, facendole eseguire una parabola, come è spiegato nel paragrafo, N. 78; l'altro, a suo tempo, tirerà un colpo, che verrà parato con una delle tre suaccennate parate. La risposta a volontà, che verrà eseguita colle parate semplici o composte di 1ª, 2ª e 5.ª

XII. Esercizio. Della puntata d'arresto, colle stesse norme degli esercizî di spada.

XIII.° Esercizio. Del controtempo e colpo di taglio o di punta, di seconda o di terza intenzione. La risposta a volontà.

XIV.° Esercizio. Del colpo di tempo al braccio. La risposta a volontà.

XV. Esercizio. Della rimessa. Quello, che dà l'invito, qualche volta dopo aver parato, ritarderà di progetto la risposta, per parare il colpo di rimessa. La risposta come sopra.

XVI.° Esercizio. Delle riprese d'azione, cioè fingere la rimessa, eseguendo il colpo di punta o di taglio di seconda o di terza intenzione dall'affondo. La risposta come sopra.

XVII°. Esercizio. Dello scarto. La risposta a volontà.

XVIII.° Esercizio. Del raddoppio, cioè quello, che para, fa un passo indietro senza rispondere e l'altro eseguisce il raddoppio, riprendendo l'azione a volontà. La risposta come sopra.

XIX.° Esercizio. Delle controazioni sui colpi di puntata.

XX.° Esercizio. Della parata, lasciando a scelta dell'avversario di attaccare con quella azione, che creda migliore. La risposta a volontà.

XXI.° Esercizio. Sugli incontri. (Vedi al N. XXIX° nella scherma di spada, a pag. 133).

Nel corso di questi esercizî si cercherà possibilmente di portarsi a difendere la parte del corpo, che è presa di mira dal colpo avversario, con una delle parate di 1ª, 2ª o 5ª, per mezzo di un movimento di parata semplice o composta.

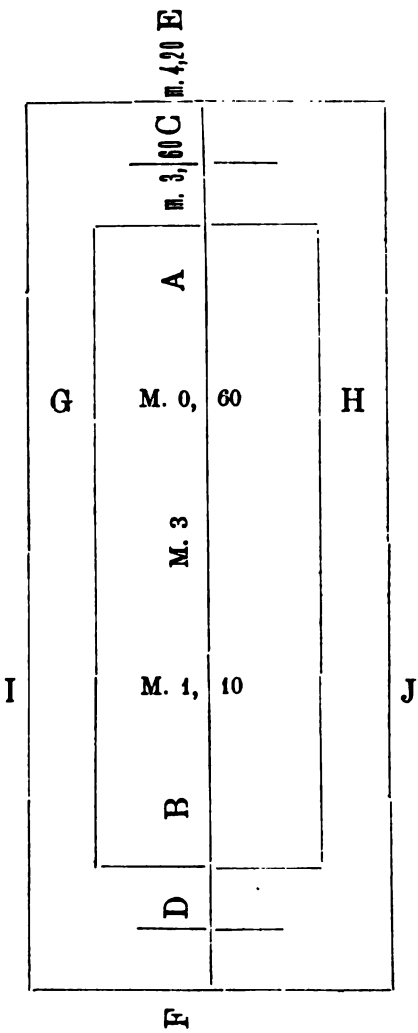
CAPO VI

Piano regolatore.

Sarà utilissimo che nelle sale di scherma vi sia un Piano regolatore onde possa esserci un ajuto e per gli esercizî e per l'istruzione reciproca degli allievi.

Ad ottenere i vantaggi dell'esercizio, senza cadere nei guai derivanti dall'assenza del docente, è diretto il congegno grafico, che quì si vede.

Le basi del Piano regolatore sono semplicissime. Lo spazio tra A e B di 3 metri, rappresenta la distanza media, che intercede tra i tiratori, allorchè stanno alla misura di piede fermo, ma essa potrà di volta in volta essere diminuita o aumentata, secondo la statura del tiratore, in modo d'avere la misura per la stoccata coll'affondo.

Lo spazio tra D e C di metri 3,60 occorre per le azioni con un passo avanti,

e sarà la misura giusta per i colpi al braccio col solo affondo.

Lo spazio tra E ed F di metri 4,20 segna i punti estremi pei colpi al braccio mediante un passo avanti e della messa in guardia per l'assalto. Il tracciato coi varì stadi della sua lunghezza provvede al bisogno di conservare inalterate le distanze, sia per non eccedere nella spaccata o nelle marcie, sia pel regolare ritorno in guardia, mentre dalla linea mediana i piedi non si hanno da scostare mai per rimanere invece sempre nella direzione ordinaria anteriore allo sviluppo dell'azione; cosa assai difficile ad ottenersi, attesa la grande propensione del corpo ad inclinarsi sul davanti, costringendo il piede destro (od il sinistro se si tratta di un tiratore mancino) a varcare a sinistra (o a destra se mancino) la linea, che ha per punti estremi il tallone sinistro ed il tallone e la punta del piede destro. Nè ciò è tutto. Si avverte costantemente la tendenza all'allargamento delle parate, la quale si manifesta collo spostamento anormale del ferro e col crescente allontanamento della punta dalla linea.

Gli spazî racchiusi tra le lettere G e H di cent. 60 di larghezza danno il limite ordinario fin dove nelle esercitazioni alla spada può spingersi la punta della lama, così pure nelle parate di 1ª, 2ª, 3ª e 4ª di sciabola.

Sono corrispondenti le linee, sulle quali stanno le lettere I, J di metri 1,10 in larghezza, che segnano l'ultimo confine a cui è concessa far passare la sciabola nei molinelli di testa e di montante e le parate di 5ª, 6ª, 3ª bassa e 4ª bassa.

Per tal modo riesce, se non facile, meno difficile l'accorgersi prontamente degli errori, in cui si incorre, e torna anche più agevole e sicuro l'esame reciproco tra coloro, che stanno esercitandosi intorno alla regolarità dei movimenti rispettivi.

Il Piano regolatore avrebbe le seguenti misure (lunghezza), il lato estremo e la linea mediana E, F di metri 4,20; il lato medio colle lettere C, D di metri 3,60; il lato interno A, B metri 3 (altezza); il lato esterno I, J metri 1,10; il lato interno G, H cent. 60.

Fig. 52. Mezzo guantone imbottito per la sciabola.

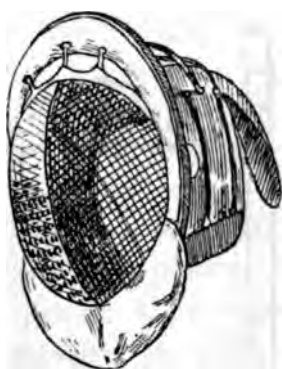



Fig. 53. Maschera per la sciabola.

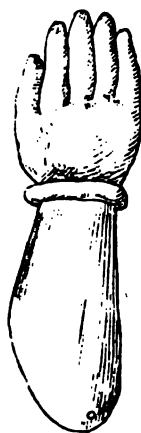



Fig. 54. Guantone per la sciabola.

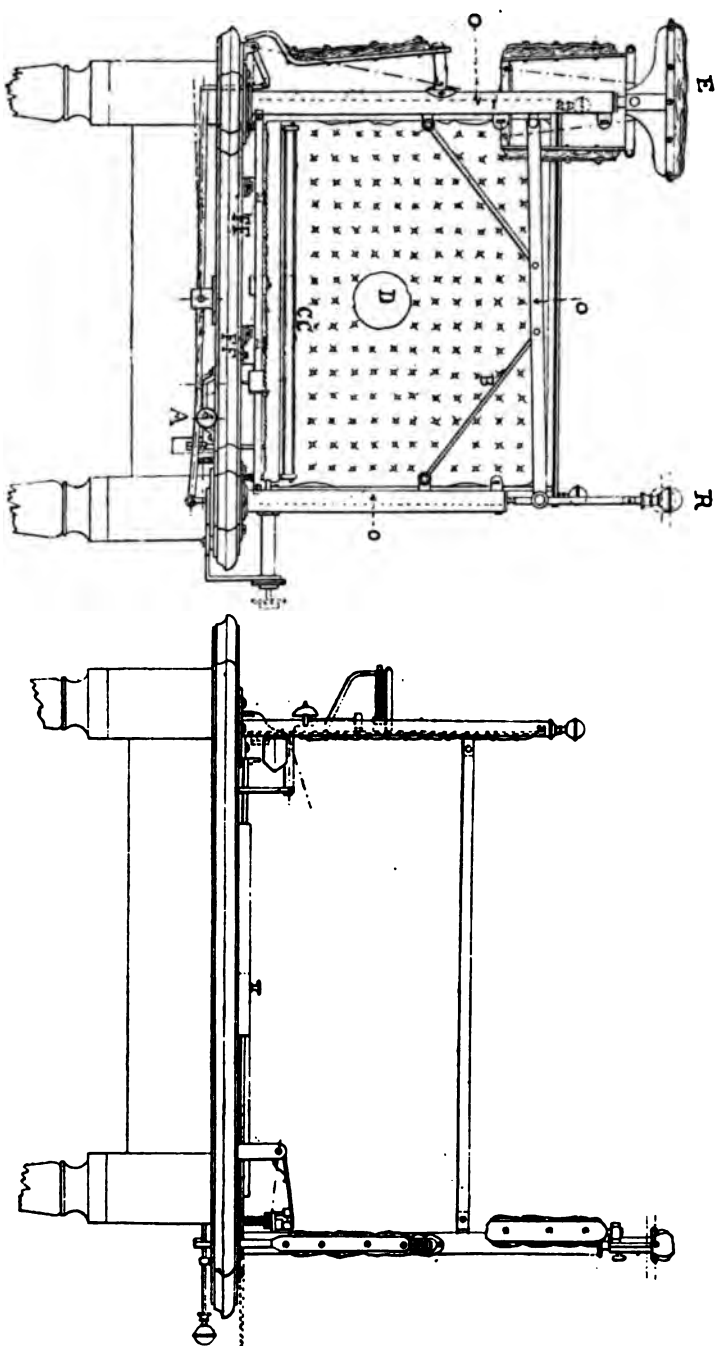



Fig. 35. Velocimetro schermistico Rossi.

VELOCIMETRO SCHERMISTICO ROSSI.

La figura 1 rappresenta il velocimetro visto di prospetto. Le lettere O O O segnano il telaio anteriore, e, seguendone la continuità, sarà facile immaginarlo staccato dalla parte posteriore dell'apparato. — Le saette B formano parte del telaio anteriore.

La figura N. 2 rappresenta il velocimetro in profilo longitudinale.

A destra di chi legge sorge il telaio O O O colla annessa colonna per le azioni di sciabola, a sinistra il piastrone imbottito.

Abbiamo omessa la pianta, perchè interessante più il costruttore che lo schermitore.

Mettendo l'apparecchio in posizione di scatto, il che si ottiene spingendo a destra il bottone A, e premendo contemporaneameute in basso il bottone R, il tiratore si collochi in guardia di fronte al velocimetro, introducendo l' arma nel telaio anteriore, in modo da conservare una distanza di cent. 30 fra il piastrone e la punta dell'arma. In tale posizione, volendosi misurare la velocità di due parate, per esempio di terza e di seconda, si urti coll'arma la saetta B del primo telaio a destra del tiratore, e seguendo subito dopo la parata di seconda, si urta sull'asta orizzontale C C soprastante al rigo graduato in avanti, vibrando subito poi la puntata di risposta contro il piastrone D, il rigo graduato del telaio anteriore segnerà la velocità delle due parate, mentre quello del telaio a piastrone segnerà la velocità della puntata.

Se la puntata avrà colpito nel centro del piastrone il

colpo sarà segnalato dal campanello posto dietro il piastrono stesso.

Pei colpi di taglio di sciabola, la colonna E, a sinistra del telaio anteriore è combinata in modo, che il tiratore, eseguendo la parata di seconda contro l'imbottitura F e vibrando un colpo di figura a sinistra o a destra, o alla testa della colonna stessa, nella parte imbottita, può misurare la velocità di ognuno di questi movimenti.

Le due lame di spada F F, disposte sul piano dell'apparecchio, dato che le parate o i colpi siano stati lenti o male eseguiti, scattano, segnando così come una botta ricevuta dall'avversario (1).

(1) Questa descrizione è tolta da un articolo inserto nel N. 6 dell'anno 1884 del giornale *Pro Patria.* — Si avverte che sono in corso di attuazione talune modificazioni che renderanno più sensibile e più preciso il velocimetro.

FINE.

INDICE

Pag.
Dedica V
Prefazione VII

CAPO I.

Pag.
Cenni storici intorno alle armi ed alla scherma 1

CAPO II.

Norme pel duello. 7

CAPO III.

Nozioni generali 14
Brevi notizie risguardanti l'impugnagnatura della spada, la durata di un corso regolare di scherma e la prevalenza delle due armi, sciabola e spada 17

Teoria di spada.

CAPO IV.

Istruzione pratica.

1. Spada 24
2. Nomenclatura ivi
3. Equilibrio della spada. 25
4. Modo d'impugnare la spada . . ivi
5. Linea regolatrice 26
6. Della posizione di attenti . . . ivi
7. Del saluto ivi
8. Guardia in tre tempi 28
9. Della misura 29
10. Doppia misura ivi
11. Riposo 30
12. Battute del piede ivi
13. Delle marcie ivi

Pag.
14. Posizioni del ferro nelle azioni di difesa 31
15. Delle parate ivi
16. Parate semplici. — Parata di 4ª . 35
17. Parata di 3ª 38
18. Parata di 2ª e 6ª ivi
19. Parata di mezzocerchio e di 1ª . ivi
20. Parata di 4ª bassa 39
21. Parata di 3ª bassa ivi
22. Parate marciando ivi
23. Parata col passo avanti 40
24. Passo avanti e due parate . . . ivi
25. Parata col passo indietro . . . ivi
26. Passo indietro e due parate . . ivi
27. Della spaccata 41
28. Dalla spaccata, ritorno in guardia 42
29. Posizione della mano per la stoccata ivi
30. Della stoccata. 43
31. Dell'invito ivi
32. Del sistema che deve tenere il maestro nell'impartire la lezione. ivi
33. Dalla guardia, stoccata dritta . . 44
34. Dalla spaccata, ritorno in guardia con una parata 45
35. Della risposta. ivi
36. Stoccata di risposta 46
37. Della stoccata di cavazione. . . 47
38. Parate di ceduta. 49
39. Parate di contro. — Contro di 4ª. ivi
40. Contro di 3ª 50
41. Contro di mezzocerchio ivi
42. Contro di 2ª 51
43. Dalla spaccata, ritorno in guardia con due parate ivi
44. Stoccata sul filo. ivi

Pag.
45. Delle finte 52
46. Sforzi semplici di 4ª e 3ª . . . 53
47. Sforzo semplice di 2ª e di mezzo-cerchio 54
48. Sforzi di cambiamento di 3ª e 4ª. ivi
49. Sforzi di cambiamento di mezzo-cerchio e di 2ª 55
50. Del picchio 56
51. Parate di picchio 58
52. Della copertina 59
53. Dello striscio 60
54. Del legamento ivi
55. Delle flanconate 62
56. Del coupé 64
57. Delle azioni camminando. . . . 65
58. Cambiamento di attacco 67
59. Stoccata di tempo ivi
60. Della rimessa ivi
61. Stoccata di cartoccio 68
62. Inquartata ivi
63. Delle controazioni 71
64. Della cavata in tempo ivi
65. Dell'arresto 72
66. Finta di controtempo 73
67. Del giuoco doppio ivi
68. Azioni di controtempo ivi
69. Del raddoppio 74
70. Delle riprese d'azione. ivi
71. Dell'attacco ivi
72. Lezione progressiva 75
73. Delle contrarie 76
74. Azione morale nella scherma . . ivi
75. Lezione preparatoria all'assalto . 77
76. Lezione d'assalto 78
77. Regole per l'assalto 80
Quadro sinottico 83
Esercizii convenzionali di spada . . 130
Degli incontri 134
Norme pel destro che tira con un sinistro, e pel sinistro, che tira con un altro sinistro. 136
Avvertenza 138

Teoria di sciabola.

CAPO V.

Principii fondamentali per la scherma di sciabola. 142

Istruzione pratica.

1. Nomenclatura della sciabola . . 143
2. Equilibrio della sciabola . . . 144
Pag.
3. Modo d'impugnare la sciabola . 145
4. Posizione di attenti ivi
5. Posizione di riposo 146
6. Saluto semplice ivi
7. Linea regolatrice e linea d'offesa 147
8. Della guardia in quattro tempi . ivi
9. Dalla guardia, riprendere la posizione di attenti o riposo . . . 149
10. Delle battute del piede ivi
11. Della misura. ivi
12. Doppia misura ivi
13. Misura pei colpi al braccio . . ivi
14. Del passo avanti e indietro . . 150
15. Delle parate di 3ª, 4ª, 5ª e 6ª. — Parata di 3ª ivi
16. Parata di 4ª 151
17. Parata di 5ª 152
18. Parata di 6ª ivi
19. Parate camminando 153
20. Parata col passo avanti. . . . ivi
21. Passo avanti e due parate. . . ivi
22. Parata col passo indietro . . . ivi
23. Passo indietro e due parate . . 154
24. Dei molinelli. ivi
25. Del molinello di testa a sinistra in tre movimenti 157
26. Del molinello di testa a destra in tre movimenti 158
27. Del molinello di testa da sinistra e da destra in due movimenti . 159
28. Del molinello di testa a sinistra in due tempi ed in un tempo solo. ivi
29. Del molinello di testa a destra in due tempi ed in un tempo solo. ivi
30. Della parata di 1ª. ivi
31. Della parata di 7ª. 160
32. Molinello di figura a sinistra in due movimenti ivi
33. Molinello di figura a destra in due movimenti. 161
34. Molinello di figura in un movimento solo 162
35. Del traversone ivi
36. Parata di 4ª bassa. 163
37. Parata di 3ª bassa. 164
38. Parata di 2ª 165
39. Passaggio da una parata all'altra ivi
40. Molinello di montante a sinistra in due tempi. 166
41. Molinello di montante a destra in due tempi. 167
42. Del coupé. 168

Pag.
43. Passo doppio indietro e salto indietro 169
44. Passo doppio e salto indietro con due parate. 170
45. Molinelli, alternati con parate. . ivi
46. Della spaccata 171
47. Dalla spaccata, ritorno in guardia 172
48. Molinelli con spaccata in due tempi ed in un tempo solo . . ivi
49. Della puntata 173
50. Dei legamenti ivi
51. Dalla spaccata, ritorno in guardia con una o due parate 174
52. Della risposta ivi
53. Delle finte 175
54. Dei colpi mediante l'attacco dei ferri 176
55. Delle parate composte 177
56. Della ceduta di 1ª. 178
57. Della ceduta di 3ª. 179
58. Della ceduta di 4ª. ivi
59. Della ceduta di 5ª. 180
60. Della ceduta di 6ª. 181
61. Della ceduta di 7ª. 182
62. Del contro di 1ª 183
63. Del contro di 3ª ivi
64. Del contro di 4ª 184
65. Del contro di 5ª 185
66. Del contro di 6ª ivi
67. Degli inviti 186
68. Degli sforzi 187
69. Sforzo semplice di 4ª 188
70. Sforzo semplice di 3ª 189
71. Sforzo di cambiamento di 4ª. . 190
72. Sforzo di cambiamento di 3ª. . ivi
73. Sforzo semplice di 5ª ivi
74. Sforzo semplice di 6ª ivi
75. Sforzo di cambiamento in 5ª. . 192
76. Sforzo di cambiamento in 6ª. . ivi
77. Sforzo semplice di 1ª ivi
78. Sforzo di cambiamento in 4ª, 4ª bassa e 3ª bassa ivi
Pag.
79. Sforzo semplice di 2ª 193
80. Sforzo di cambiamento in mezzocerchio e 3ª bassa 194
81. Sforzo di cambiamento in 3ª e 3ª bassa 195
82. Requisiti indispensabili per l'esecuzione di qualunque sforzo . . ivi
83. Delle parate di sforzo 196
84. Della cavata in tempo sugli sforzi. ivi
85. Del colpo al braccio o *manchette*. 197
86. Esercizio per tenersi nelle parate di 2ª, 3ª e 1ª. 198
87. Del colpo di tempo 199
88. Del colpo di tempo al braccio . ivi
89. Lezione progressiva 200
90. Dell'arresto 202
91. Finta di controtempo . . . 203
92. Azione di controtempo ivi
93. Della controazione. 204
94. Della rimessa ivi
95. Del raddoppio 205
96. Delle riprese d'azioni o della ripigliata ivi
97. Dello scarto ivi
98. Dell'attacco ivi
99. Dell'azione morale nella scherma. ivi
100. Del saluto composto. 206
101. Della lezione preparatoria all'assalto 208
102. Della lezione d'assalto ivi
103. Regole per l'assalto ivi
104. Degli incontri 209
105. Modo di attenersi con chi tira sinistro ivi
Quadro sinottico ivi
Esercizii convenzionali di sciabola. . 210

CAPO VI.

Piano regolatore 265
Velocimetro schermistico Rossi. . . 267

ERRATA CORRIGE

Alla pagina 6, nell'accennare al tipo Redaelli della Magistrale portata a Roma, si sarebbe dovuto dire:

Scuola tipo Redaelli a tutto l'anno 1884, portata poi a Roma sotto la direzione del prof. Masaniello Parise.

AGGIUNTE

Nelle principali norme del duello aggiungasi:

Dall'offesa alla sfida non dovranno passare più di 24 ore. Passato detto tempo, si potrà rifiutare qualunque biglietto di sfida.

Dalla sfida al duello non dovranno passare più di altre 24 ore, salvo circostanze eccezionali, per le quali i padrini delle due parti provvederanno a seconda del caso.